# SUPREME™ COMMANDER

## РУКОВОДСТВО ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ




Game Experience May Change During Online Play




AN RTS FROM CHRIS TAYLOR



Лицензионное соглашение по поводу программного обеспечения THQ, Inc.

1. ПОЖАЛУЙСТА, ВНИМАТЕЛЬНО ПРОЧТИТЕ УСЛОВИЯ ДАННОГО СОГЛАШЕНИЯ ПЕРЕД УСТАНОВКОЙ ПРОГРАММЫ. ДАННОЕ ЛИЦЕНЗИОННОЕ СОГЛАШЕНИЕ ЯВЛЯЕТСЯ ДОГОВОРОМ МЕЖДУ ВАМИ (ФИЗИЧЕСКИМ ЛИЦОМ) И THQ INC., ЕЕ ФИЛИАЛАМИ И ДОЧЕРНИМИ КОМПАНИЯМИ (ДАЛЕЕ «КОМПАНИЯ»). ПРЕДМЕТОМ ДОГОВОРА ЯВЛЯЕТСЯ ПРОДУКТ "Supreme Commander", ВКЛЮЧАЮЩИЙ В СЕБЯ ПРОГРАММНОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ, ТЕКСТ, ИЗОБРАЖЕНИЯ, ПЕЧАТНЫЕ МАТЕРИАЛЫ И/ИЛИ «ОНЛАЙНОВУЮ» ИЛИ ЭЛЕКТРОННУЮ ДОКУМЕНТАЦИЮ (ДАЛЕЕ – «ПРОГРАММА»). УСТАНОВКОЙ, КОПИРОВАНИЕМ ИЛИ ИНЫМ ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ ПРОГРАММЫ (ИЛИ, В СЛУЧАЕ ПРИОБРЕТЕНИЯ ПРОГРАММЫ НА CD- ИЛИ DVD-ДИСКЕ, ВСКРЫТИЕМ УПАКОВКИ) ВЫ ПОДТВЕРЖДАЕТЕ, ЧТО ПРОЧЛИ ДАННОЕ ЛИЦЕНЗИОННОЕ СОГЛАШЕНИЕ И ПРИНИМАТЕ ЕГО УСЛОВИЯ. ЕСЛИ ВЫ НЕ ПРИНИМАТЕ УСЛОВИЯ ДАННОГО ЛИЦЕНЗИОННОГО СОГЛАШЕНИЯ, НЕ УСТАНАВЛИВАЙТЕ И НЕ ИСПОЛЬЗУЙТЕ ПРОГРАММУ, УНИЧТОЖЬТЕ ВСЕ КОПИИ ПРОГРАММЫ, ИМЕЮЩИЕСЯ У ВАС. УСТАНОВКОЙ ПРОГРАММЫ ВЫ ПОДТВЕРЖДАЕТЕ, ЧТО ГОТОВЫ ЗАГРУЗИТЬ ПОСЛЕДНЮЮ ВЕРСИЮ DIRECTX ОТ MICROSOFT. ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ПРОГРАММЫ НЕВОЗМОЖНО БЕЗ УСТАНОВКИ ПОСЛЕДНЕЙ ВЕРСИИ DIRECTX.

2. Компания предоставляет вам неисключительное непередаваемое право использовать Программу, но сохраняет все права собственности в отношении Программы и всех ее копий. Вы имеете право (i) использовать Программу на любом компьютере, при условии, что Программа используется на одном (1) компьютере; (ii) полностью передавать Программу и сопутствующую документацию другому пользователю при условии, что вы не сохраняете ни одной копии Программы, а получатель принимает все условия настоящего Соглашения. Вы не имеете права передавать, распространять, сдавать в прокат Программу, сопутствующую документацию, или любую их часть, а также передавать право на Программу, сопутствующую документацию или любую их часть, за исключением случаев, когда это прямо указано в данном Соглашении. Вы не имеете права изменять, модифицировать или адаптировать Программу, сопутствующую документацию или любую их часть.

3. Вы признаете, что Программа (исходный текст) является промышленной тайной Компании. Вы не имеете права модифицировать, декомпилировать или разбирать Программу, а также производить инженерный анализ, кроме случаев, прямо установленных в законе.

4. ПРАВО СОБСТВЕННОСТИ: Все права на Программу (в том числе права на название, программный код, объекты, героев, имена героев, истории, диалоги, устойчивые фразы, локации, концепты, художественные материалы, фотографии, анимации, видео, звуки, аудиовизуальные эффекты, музыку, музыкальные композиции, текст и приложения, включенные в Программу), сопутствующие печатные материалы и все копии Программы принадлежат Компании или ее лицензиарам. Данным Соглашением вам предоставляется право использовать указанный контент только как составную часть Программы. Все права, кроме прямо перечисленных, сохраняются у Компании.

5. Данное Соглашение вступает в силу с момента установки Программы и продолжает действовать, пока не будет отозвано Компанией, либо пока вы не нарушите одно из его условий. После прекращения Соглашения вы обязуетесь уничтожить все имеющиеся у вас копии Программы.

6. Вы не имеете права модифицировать Программу или интегрировать ее в другую программу (кроме расширений, необходимых для функционирования Программы в операционной системе или для связи с другими программами) или создавать продукты, основанные на Программе или любой ее части.

7. Запрещается поставлять Программу в страны, на торговлю с которыми США наложено эмбарго, а также предоставлять Программу любым способом гражданам таких стран и лицам, запрещенным Государственным казначейством США и Торговой палатой США. Если вы являетесь таким лицом, не устанавливайте Программу и уничтожьте все имеющиеся у вас копии Программы. Если вы проживаете в одной из указанных стран, никаких прав по данному Соглашению вам не передается.

8. Вы отвечаете за свой компьютер и результаты, полученные с помощью него. НАСТОЯЩИМ ВЫ ПРЯМО СОГЛАШАЕТЕСЬ, ЧТО ИСПОЛЬЗУЕТЕ ПРОГРАММУ НА СВОЙ РИСК. ПРОГРАММА ПРЕДОСТАВЛЯЕТСЯ «КАК ЕСТЬ» И БЕЗ КАКИХ-ЛИБО ГАРАНТИЙ, КРОМЕ СЛУЧАЕВ, КОГДА ПРЕДОСТАВЛЕНИЕ ГАРАНТИЙ ОБЯЗАТЕЛЬНО В СИЛУ ЗАКОНА. КОМПАНИЯ И ЕЕ ЛИЦЕНЗОРЫ ОТКАЗЫВАЮТСЯ ОТ ВСЕХ ГАРАНТИЙ (ПИСЬМЕННЫХ, УСТНЫХ, ПРЯМО УКАЗАННЫХ ИЛИ ПОДРАЗУМЕВАЕМЫХ, В ТОМ ЧИСЛЕ ОТ ПОДРАЗУМЕВАЕМЫХ ГАРАНТИЙ ТОВАРНОСТИ, ГАРАНТИЙ ПРИГОДНОСТИ ДЛЯ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ПО НАЗНАЧЕНИЮ, ГАРАНТИЙ НЕНАРУШЕНИЯ ПРАВ ТРЕТЬИХ ЛИЦ, А ТАКЖЕ ГАРАНТИЙ, ВОЗНИКАЮЩИХ ИЗ ОБЫЧАЕВ ДЕЛОВОГО ОБОРОТА) В ОТНОШЕНИИ ПРОГРАММЫ. КОМПАНИЯ И ЕЕ ЛИЦЕНЗОРЫ НЕ НЕСУТ НИКАКОЙ ОТВЕТСТВЕННОСТИ ЗА ПОНЕСЕННЫЕ ВАМИ УБЫТКИ, В ТОМ ЧИСЛЕ ЗА ПОТЕРЮ ДАННЫХ ИЛИ ИНЫХ МАТЕРИАЛОВ, ВЫЗВАННУЮ ОШИБКАМИ КОМПАНИИ И ЕЕ ЛИЦЕНЗОРОВ, ЛИЦЕНЗИАРОВ И СУБПОДРЯДЧИКОВ, А ТАКЖЕ ВАШИМИ ОШИБКАМИ ИЛИ ОШИБКАМИ ДРУГИХ УЧАСТНИКОВ. Компания и ее лицензоры не дают никаких гарантий в отношении сопутствующего программного обеспечения, используемого или предоставляемого Компанией в связи с Программой, кроме как в случаях, прямо указанных выше.

9. Невзирая на противоречащие положения, включенные в данное Соглашение, и только в отношении Программ, распространяемых на CD-ROM и/или DVD, Компания гарантирует покупателю данной Программы на CD-ROM и/или DVD, что носитель, на который записана Программа, не содержит дефектов в течение 90 дней с момента покупки. Если дефекты носителя обнаружены в течение 90 дней с момента покупки, Компания обязуется бесплатно заменить любую дефектную продукцию, при условии, что почтовый сбор оплачен, и предоставлены доказательства даты покупки, а также при условии, что Компания до сих пор производит Программу. В случае если приобрести Программу невозможно, Компания имеет право заменить ее на аналогичную программу, равную или превосходящую Программу по стоимости. Данная гарантия распространяется только на носитель, на котором Программа была предоставлена изначально, и не распространяется на нормальный износ носителя. Данная гарантия ничтожна, если дефект возник по причине неосторожного обращения или неправильного использования. Все гарантии, возникающие в силу закона, ограничены 90-дневным сроком. Для того чтобы получить гарантийное обслуживание в США: обратитесь в Отдел поддержки покупателей THQ, позвонив по телефону (818) 880-0456, либо через Интернет по адресу http://www.thq.com. Если работник поддержки не в состоянии решить проблему по телефону или электронной почте, он даст вам разрешение возвратить Продукт (вы оплачиваете доставку, а также несете риск повреждения Продукта в пути) вместе с чеком или иным доказательством совершения покупки по адресу: THQ Inc., Customer Service Department, 29903 Agoura Road, Agoura Hills, CA 91301. Для того чтобы получить гарантийное обслуживание в Великобритании: обратитесь в Отдел поддержки покупателей THQ (UK) Limited, позвонив по телефону +44 (0) 870 608 0047 (междугородние/международные звонки платные), либо через Интернет по адресу http://www.thq.com. Если работник поддержки не в состоянии решить проблему по телефону или электронной почте, он даст вам разрешение возвратить Продукт (вы оплачиваете доставку, а также несете риск повреждения Продукта в пути) вместе с чеком или иным доказательством совершения покупки по адресу: THQ (UK) Limited., Customer Service Department, Duke's Court, Duke Street, Woking, Surrey GU21 5BH UK. Компания не несет никаких обязательств в случае возврата Программы, на которые не было дано разрешения, и имеет право отослать Продукт обратно покупателю. Данная гарантия недействительна в случае, когда (a) дефект Программы возник в результате неосторожного обращения или неправильного использования; (b) Программа используется с программным обеспечением и на оборудовании, не соответствующем системным требованиям Программы; (c) Программа используется с целью получения прибыли (в том числе в прокате); (d) Программа модифицируется или иным образом изменяется; (e) серийный номер Программы изменен, стерт или иным образом удален. При условии соответствия вышеизложенным положениям, Компания обязуется заменить носитель бесплатно. Замена носителя – это ваше единственное средство защиты в случае нарушения гарантии.

10. ОГРАНИЧЕНИЕ ОТВЕТСТВЕННОСТИ. НАСТОЯЩИМ ВЫ СОГЛАШАЕТЕСЬ, ЧТО КОМПАНИЯ И ЕЕ ЛИЦЕНЗОРЫ НЕ НЕСУТ НИКАКОЙ ОТВЕТСТВЕННОСТИ ЗА ДЕЙСТВИЯ, СОВЕРШЕННЫЕ КОМПАНИЕЙ, ЛИЦАМИ, ПРЕДОСТАВЛЯЮЩИМИ КОНТЕНТ, ИНЫМИ УЧАСТНИКАМИ И ЛИЦЕНЗОРАМИ В ОТНОШЕНИИ РАБОТЫ И СОДЕРЖАНИЯ ПРОГРАММЫ. КОМПАНИЯ И ЕЕ ЛИЦЕНЗОРЫ НЕ НЕСУТ НИКАКИХ ОБЯЗАТЕЛЬСТВ ИЗ ПРИЧИНЕНИЯ КОСВЕННЫХ, ПОБОЧНЫХ, ОСОБЫХ И ШТРАФНЫХ УБЫТКОВ, ВОЗНИКШИХ В РЕЗУЛЬТАТЕ ВЛАДЕНИЯ ПРОГРАММОЙ, ЕЕ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ, А ТАКЖЕ ОШИБОК ПРОГРАММЫ, В ТОМ ЧИСЛЕ УБЫТКОВ, ПРИЧИНЕННЫХ ИМУЩЕСТВУ И НЕМАТЕРИАЛЬНЫМ АКТИВАМ, УБЫТКОВ, ВЫЗЫВАННЫХ ПОЛОМКОЙ КОМПЬЮТЕРА, А ТАКЖЕ, В ПРЕДЕЛАХ, ОПРЕДЕЛЕННЫХ ЗАКОНОМ, ВРЕДА, ПРИЧИНЕННОГО ЛИЧНОСТИ, ДАЖЕ ЕСЛИ КОМПАНИЯ И ЕЕ ЛИЦЕНЗОРЫ БЫЛИ ПРЕДУПРЕЖДЕНЫ О ВОЗМОЖНОСТИ ВОЗНИКНОВЕНИЯ ТАКИХ УБЫТКОВ. КРОМЕ СЛУЧАЕВ, ПРЯМО УКАЗАННЫХ В ДАННОМ СОГЛАШЕНИИ, ОТВЕТСТВЕННОСТЬ КОМПАНИИ И ЕЕ ЛИЦЕНЗОРОВ ЗА НАРУШЕНИЕ ЛЮБОГО ИЗ УСЛОВИЙ ДАННОГО СОГЛАШЕНИЯ НАХОДИТСЯ В ПРЕДЕЛАХ СУММЫ, УПЛАЧЕННОЙ ВАМИ ЗА ПРОГРАММУ. ЕСЛИ ТАКОЕ ОГРАНИЧЕНИЕ ОТВЕТСТВЕННОСТИ ЗАПРЕЩЕНО ЗАКОНОМ, ОТВЕТСТВЕННОСТЬ КОМПАНИИ И ЕЕ ЛИЦЕНЗОРОВ ОГРАНИЧЕНА ПРЕДЕЛАМИ, УСТАНОВЛЕННЫМИ В ЗАКОНЕ.

11. СУДЕБНЫЙ ЗАПРЕТ. Так как Компания понесла бы существенные убытки, если бы условия данного Соглашения ничем не обеспечивались, настоящим вы соглашаетесь, что Компания имеет право, не используя способы обеспечения исполнения обязательств, а также без подтверждения понесенных убытков, использовать основанные на праве справедливости средства защиты в отношении нарушения данного Соглашения, в дополнение других средств защиты, предоставленных Компании по закону.

12. ВОЗМЕЩЕНИЕ ВРЕДА. Вы обязуетесь по запросу Компании возместить Компании, ее дочерним компаниям и филиалам, подрядчикам, должностным лицам, работникам, агентам, лицензорам, лицензиарам, распространителям, лицам, предоставляющим контент, а также другим пользователям Программы все убытки, ущерб, требования и расходы, в том числе расходы на юридическую защиту, возникшие прямо или косвенно в результате ваших действий и бездействия по использованию Программы в соответствии с условиями данного Лицензионного Соглашения, а также в результате нарушения вами условий Лицензионного Соглашения. Компания сохраняет за собой право за свой счет принять на себя защиту и контроль за событие, в результате которого возникает ваша обязанность возместить вред. В таком случае ваша обязанность возместить убытки, возникшие в результате такого события, прекращается.

13. ОГРАНИЧЕНИЕ ПРАВ ПРАВИТЕЛЬСТВА США. Программа и сопутствующая документация разработаны за частный счет и предоставляются в качестве «Коммерческого программного обеспечения» или «ограниченного программного обеспечения». Использование, репродуцирование или разглашение Правительством США или подрядчиком Правительства США ограничивается условиями, установленными в подпункте (c)(1)(ii) DFARS 252.227-7013, а также в подпункте (c)(1) и (2) FAR 52.227-19. Производителем является THQ Inc., 29903 Agoura Road, Agoura Hills, CA 91301.

14. ПРЕКРАЩЕНИЕ. Данное Лицензионное Соглашение, а также ваше право использовать Программу автоматически прекращается без уведомления со стороны Компании, если вы нарушаете любое из условий данного Соглашения, а также любое из условий и положений, связанных с Программой. В таком случае вы обязаны уничтожить все копии Программы и все ее составные части.

15. ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ. Вы не имеете права использовать, копировать, модифицировать, передавать права, предоставлять в прокат права, переданные вам по данному Соглашению, кроме как в случаях, прямо указанных в данном Соглашении. Любая передача прав, не определенная данным Соглашением, является ничтожной, кроме случая, когда вы передаете вашу Программу другому лицу, при условии, что это лицо принимает условия данного Соглашения. В случае если какое-либо условие данного Соглашения будет признано недействительным, такое условие должно быть изменено только в пределах, которые требуются для признания его действительным. Недействительность условия не влияет на действительность: (i) такого условия в других обстоятельствах; (ii) другие условия данного Соглашения при любых обстоятельствах. Отсутствие обеспечения своих прав со стороны Компании не является отказом от таких прав, а также не влияет на право любой из сторон в дальнейшем защищать свои права. Прямо выраженный отказ Компании от любого из условий данного Соглашения не является отказом от обязанности в будущем исполнять такое условие. Неисполнение и задержка исполнения обязательств по данному Соглашению со стороны Компании не считается нарушением данного Соглашения, если такие неисполнение или задержка исполнения вызваны непреодолимой силой. Данное Соглашение регулируется законами штата Калифорния и законодательством США. Коллизионное законодательство не применяется. Настоящим вы соглашаетесь на исключительную подсудность любых дел, возникающих в связи с данным Соглашением, судам штата и федеральным судам в Los Angeles County, California. К данному Соглашению не применяется Конвенция ООН о международных договорах купли-продажи. Данное Соглашение является полным Лицензионным Соглашением между вами и Компанией.

© 2006 Gas Powered Games Corp. Все права защищены. Логотипы Gas Powered Games и Supreme Commander являются зарегистрированными товарными знаками Gas Powered Games Corp. THQ и логотип THQ являются зарегистрированными товарными знаками THQ Inc. Все права защищены. Все иные товарные знаки, логотипы и иные объекты интеллектуальной собственности являются собственностью их владельцев.

# SUPREME COMMANDER™

## СОДЕРЖАНИЕ


Глава 1. Добро пожаловать в Бесконечную войну ..... 2
Бесконечная война ..... 2
Установка SUPREME COMMANDER ..... 2
Главное меню ..... 3
Игровой экран ..... 6
Интерфейс пользователя ..... 7
Глава 2. Боевая машина командующего ..... 8
Описание и история БМК ..... 8
Усовершенствования БМК ..... 9
Уничтожение БМК ..... 10
Глава 3. Управление ресурсами ..... 11
Материя ..... 11
Энергия ..... 11
Управление экономикой ..... 12
Стоимость боевых единиц и зданий ..... 12
Соседство и дополнительные эффекты ..... 12
Глава 4. Командование и контроль ..... 13
Приказы БМК ..... 13
Функции и приказы командующего поддержки ..... 13
Команды инженера ..... 13
Стратегическое масштабирование ..... 14
Управление навигационными точками ..... 14
Очереди строительства ..... 14
Глава 5. Ваша боевая машина ..... 15
Построения ..... 15
Усовершенствования боевых единиц и зданий ..... 15
Транспортировка боевых единиц ..... 15
Патрулирование ..... 16
Скоординированные атаки ..... 16
Развертывание и использование ракет ..... 17
Силовые поля ..... 17
Глава 6. Информационная война ..... 18
Маскировка и невидимость ..... 18
Радары и глушение ..... 18
Глава 7. Стороны конфликта ..... 19
Объединенная Федерация Земли ..... 19
Нация Кибран ..... 33
Эон Иллюминат ..... 47
Глава 8. Многопользовательская игра и режим схватки ..... 62
Авторы ..... 65
Техническая поддержка ..... 69
Горячие клавиши ..... 70

# ГЛАВА 1. ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ В БЕСКОНЕЧНУЮ ВОЙНУ

## БЕСКОНЕЧНАЯ ВОЙНА

3844 год.
Более тысячи лет идет война между тремя группировками: Объединенной Федерацией Земли (ОФЗ), Эон Иллюминат и Нацией Кибран. Технология квантовых врат позволяет представителям всех трех фракций практически мгновенно перемещаться в любую точку галактики, а боевые машины командующих могут создавать целые армии в любое время и в любом месте.

Война унесла миллиарды жизней. Целые планеты превратились в безжизненные каменные глыбы, плавающие в космосе.

Не пытайтесь найти компромисс.
Отбросьте жалость.
Только вы можете окончить Бесконечную войну.

## УСТАНОВКА SUPREME COMMANDER

Вставьте DVD-диск с игрой Supreme Commander в DVD-привод. При появлении окна автозапуска нажмите “Установить” и следуйте инструкциям, появляющимся на экране. Если окно автозапуска не появляется, дважды щелкните значок “Мой компьютер” на рабочем столе, затем дважды щелкните значок DVD-привода, который содержит DVD-диск с игрой Supreme Commander. Найдите и дважды щелкните файл Setup.exe, чтобы запустить установщик. Нажмите “Установить” и следуйте инструкциям, появляющимся на экране.

## ВВОД CD-КЛЮЧА

Во время установки игры вы должны будете ввести установочный код, или CD-ключ, который находится на лицевой части диска с игрой или в коробке с игрой под диском. Для завершения установки и запуска игры необходимо ввести верный CD-ключ.
Никому не передавайте свой CD-ключ и не позволяйте его использовать кому-либо, кроме вас. Храните коробку с игрой в безопасном месте; CD-ключ понадобится вам, если вы решите переустановить игру. Компании THQ и Gas Powered Games никогда не обратятся к вам с просьбой сообщить ваш CD-ключ.

## ОБНОВЛЕНИЯ

Перед началом игры посетите сайт Supreme Commander (http://www.supremecommander.com) или сайт поддержки компании THQ (http://www.thq.com/support), чтобы проверить наличие обновлений. Обратите внимание, что обновления могут скачиваться и устанавливаться автоматически, если вы войдете в онлайновый режим игры.

## НЕОБХОДИМ DIRECTX 9.0C

Для игры в Supreme Commander вам необходим установленный DirectX версии 9.0c (находится на установочном диске игры) или более поздней.

## ВОЗМОЖНЫЕ ПРОБЛЕМЫ

Для получения информации о решении возможных проблем и технической поддержке обратитесь к файлу Readme.txt, который находится на диске с игрой.

## ГЛАВНОЕ МЕНЮ

Главное меню – основной интерфейс, через который происходит доступ ко всем элементам игры Supreme Commander.
Здесь вы можете начать или продолжить одиночную кампанию, изменить настройки, присоединиться к коллективной игре или сыграть против компьютера в режиме схватки. Подробности главного меню описаны ниже.

### КАМПАНИЯ

В игре Supreme Commander есть три однопользовательские кампании, по одной на каждую сторону конфликта.
Выбрав пункт меню “Кампания”, вы можете начать новую кампанию, продолжить начатую ранее или загрузить сохраненную игру.

### КОЛЛЕКТИВНАЯ ИГРА

Коллективная игра в сети Интернет требует использования бесплатного сервиса, который устанавливается вместе с Supreme Commander. В самой игре вы можете создавать и играть в коллективную игру в локальной сети или с помощью прямого соединения через Интернет; для этого нажимайте соответствующие кнопки.

### СХВАТКА

Режим схватки позволяет играть против компьютера на разнообразных многопользовательских картах.

### ОБУЧЕНИЕ

В разделе “Обучение” вы можете подробнее узнать об игровом процессе Supreme Commander.
Там же вы сможете посмотреть видеоролики, которые демонстрируют особенности игрового процесса, а затем опробовать демонстрируемые возможности в небоевом режиме для начинающих.

### МОДИФИКАЦИИ

Возможность включить или отключить модификации. За дополнительной информацией обратитесь к файлу Readme.txt.

### ПОВТОР ИГРЫ

Все сохраненные записи игр доступны в этом пункте меню.

### НАСТРОЙКИ

В меню "Настройки" доступно большое количество разнообразных установок, которые определяют внешний вид и особенности игрового процесса Supreme Commander. Выберите пункт "Настройки", затем – соответствующий подраздел, чтобы произвести настройку.

**"Об игре"**: этот раздел содержит информацию об авторах и лицензионное соглашение.

**"Игра"**: в этом разделе настраиваются установки, отвечающие за игровой процесс. Вы можете изменить настройки экономических индикаторов, появление всплывающих подсказок и т.д.

**"Звук"**: настройка установок звука.

**"Видео"**: настройка видеопараметров – разрешения, сглаживания и других. Supreme Commander может одновременно работать с двумя мониторами. Вы можете включить использование второго монитора в разделе настроек видео.

**"Обратите внимание"**: системные требования для игры с использованием двух мониторов намного выше, чем для обычной системы.

## ВАЖНЫЕ ТОНКОСТИ

Хотя в данном руководстве подробно описаны особенности игрового процесса Supreme Commander, есть несколько тонкостей, с которыми вы должны ознакомиться немедленно.

**Команды с применением клавиши Shift:** удерживая клавишу Shift, вы можете отдавать последовательно несколько приказов о передвижении и атаке, а также задавать очередь строительства. Просто удерживайте Shift, отдавая приказы.

**Три технологических уровня:** в игре Supreme Commander существуют три технологических уровня (а также четвертый, экспериментальный). Доступ к более высоким уровням можно получить, проводя усовершенствования заводов, а затем – производя инженеров соответствующего уровня (инженеры ТУ3 могут строить экспериментальные сооружения)

**Стратегическое масштабирование:** вы можете быстро изменять масштаб карты, вращая колесико мыши. Это позволяет быстро перемещаться между различными областями в театре военных действий (если у вашей мыши нет колесика, вы можете использовать клавиатуру: Q – приблизить камеру, W – отдалить).
**Управление камерой:** удерживая пробел и перемещая мышь, вы можете изменять положение камеры над полем боя.

## ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ИНФОРМАЦИЯ

Если вам потребуется дополнительная помощь, посетите сайты
http://www.supremecommander.com (на английском языке) и http://www.buka.ru.
Там вы сможете найти как техническую поддержку, так и дополнительную информацию о Supreme Commander.



ОТОБРАЖАЕТ КОЛИЧЕСТВО ИМЕЮЩЕЙСЯ МАТЕРИИ, А ТАКЖЕ СКОРОСТЬ РАСХОДА И ПРИХОДА.
ОТОБРАЖАЕТ КОЛИЧЕСТВО ИМЕЮЩЕЙСЯ ЭНЕРГИИ, А ТАКЖЕ СКОРОСТЬ РАСХОДА И ПРИХОДА.
1 – ВОЕННЫЙ СЛОЙ
2 – ЦВЕТ БОЕВЫХ ЕДИНИЦ
3 – ЭКОНОМИЧЕСКИЙ СЛОЙ
4 – РАЗВЕДЫВАТЕЛЬНЫЙ СЛОЙ
5 – ОТКРЫТЬ ИЛИ ЗАКРЫТЬ МИНИ-КАРТУ
МИНИ-КАРТА – ЭФФЕКТИВНЫЙ СПОСОБ УВИДЕТЬ ПОЛЕ БОЯ ЦЕЛИКОМ. МИНИ-КАРТУ МОЖНО СКРЫТЬ.
ИСПОЛЬЗУЯ ЭТИ КНОПКИ, ВЫ МОЖЕТЕ ПРОСМОТРЕТЬ ТЕХНОЛОГИЧЕСКИЕ УРОВНИ.
ЩЕЛКНУВ ПИКТОГРАММУ ЗДАНИЯ ИЛИ БОЕВОЙ ЕДИНИЦЫ, ВЫ СМОЖЕТЕ ПРОСМОТРЕТЬ ИХ ХАРАКТЕРИСТИКИ.
ПАНЕЛЬ ПРИКАЗОВ БОЕВЫМ ЕДИНИЦАМ.
+201
+1308
100%
Mobile Factory
25000/25000

# ГЛАВА 2. БОЕВАЯ МАШИНА КОМАНДУЮЩЕГО

## ОПИСАНИЕ И ИСТОРИЯ БМК

Боевая машина командующего (БМК) – самое известное, мощное и универсальное оружие в Бесконечной войне. Это ваше альтер-эго на поле боя, и именно ее вы будете использовать для командования во время военных операций.

Применяемая всеми тремя сторонами, БМК была разработана Империей Земли (позже переформированной в ОФЗ) в качестве решения особых задач, связанных с транспортировкой через сеть квантовых врат. Империя Земли искала возможность перемещать войска на любую планету, входящую в Сеть, однако специфика и стоимость перемещения материальных предметов по галактике делали телепортирование больших армий сложным и чрезмерно дорогим мероприятием.

БМК – это персональный бронированный экзоскелет, значительно превосходящий размерами обычного человека и управляемый одним высококвалифицированным пилотом. И хотя пилот БМК постоянно находится на связи со штабом посредством системы квантовой связи, он является основой командной структуры на поле боя.

## ПРОИЗВОДСТВО

Основная задача БМК – создание армии и командование ей. Поскольку через квантовый туннель невозможно провести большое количество техники, БМК содержит цифровые чертежи основных строений военной базы в специальных банках памяти, на основе синтетической ДНК. Остальное делает прото-создатель.

Используя энергию бортового термоядерного реактора и начальное количество материи, БМК может строить базовые силовые генераторы и экстракторы материи в необходимых местах (БМК также самостоятельно производит ресурсы, но в очень малом количестве). Также возможно строительство заводов, способных производить базовые боевые единицы. На этих заводах могут производиться инженеры, которые, в свою очередь, способны строить более сложные структуры.

Пока поступают энергия и материя, БМК может производить базовые единицы бесконечно. Те, в свою очередь, используют ту же систему для производства единиц повышенной сложности, больших размеров и мощности.

## КОМАНДОВАНИЕ

БМК использует новейшие технологии в области связи и тактического анализа, которые направлены на координацию большого количества боевой техники и на развитие операционной базы.

Мощный интерфейс виртуальной реальности соединяет пилота со всеми подчиненными боевыми единицами. Это позволяет пилоту оценивать ситуацию на поле боя и управлять войсками в соответствии с развитием ситуации. Пилот может приказать отдельной боевой единице или целой армии атаковать, держать оборону и выполнять сложные маневры. Интерфейс полностью настраиваем, и способен удовлетворить потребности пилота в любой ситуации на поле боя.

Этот же интерфейс позволяет пилоту организовать и планировать эффективное развитие одной или более операционных баз.

## УСОВЕРШЕНСТВОВАНИЯ БМК



По ходу миссии вы можете усовершенствовать БМК с помощью различных дополнительных строительных или оружейных систем. Доступные усовершенствования зависят от стороны конфликта. Обратите внимание – вы можете единовременно установить только одно усовершенствование в соответствующую ячейку.

Все усовершенствования описаны ниже. Помните, что усовершенствования БМК будут стоить вам энергии и материи, а также времени. Во время проведения усовершенствования БМК не может вступать в бой или строить, а также передвигаться. Передвижение БМК во время проведения усовершенствования отменит это усовершенствование.

### УСОВЕРШЕНСТВОВАНИЯ БМК КИБРАН

| | |
|---|---|
| **Спина:** | |
| *Персональный телепортатор:* | позволяет БМК телепортироваться по полю боя. Требует большого количества энергии. |
| *Персональный генератор невидимости:* | БМК от оптических сенсоров противника. Может быть усовершенствован. |
| *Система распределения ресурсов:* | увеличивает приток ресурсов от БМК. |
| **Левое крепление:** | |
| *Инженерный комплекс 2-го уровня:* | увеличивает строительные возможности БМК. Может быть усовершенствован. |
| *Усовершенствованный модуль охлаждения:* | увеличивает скорострельность БМК. |
| **Правое крепление:** | |
| Микроволновый лазер: | дополнительное орудие. |
| Нанитовый торпедный аппарат: | дополнительное орудие. |

### УСОВЕРШЕНСТВОВАНИЯ БМК ЭОН

| | |
|---|---|
| **Спина:** | |
| *Персональный щит:* | генерирует щит вокруг БМК. Может быть усовершенствован. |
| *Персональный телепортатор:* | позволяет БМК телепортироваться по полю боя. Требует большого количества энергии. |
| *Система распределения ресурсов:* | увеличивает приток ресурсов от БМК. Может быть усовершенствован. |
| *Хроноглушитель:* | создает оглушающее поле в небольшой области на местности. |
| **Левое крепление:** | |
| *Каскадный усилитель:* | увеличивает эффективную дальность поражения главного калибра. |
| *Инженерный комплекс 2-го уровня:* | увеличивает строительные возможности БМК. Может быть усовершенствован. |
| **Правое крепление:** | |
| *Улучшенная система сенсоров:* | значительно увеличивает радиусы действия севолновых и оптических сенсоров БМК. |
| *Улучшенный радиатор:* | увеличивает скорострельность главного калибра. |

### УСОВЕРШЕНСТВОВАНИЯ БМК ОФЗ

**Спина:**

| | |
|---|---|
| *Персональный щит:* | генерирует щит вокруг БМК. Может быть усовершенствован. |
| *Персональный телепортатор:* | позволяет БМК телепортироваться по полю боя. Требует большого количества энергии. |
| *Тактический ракетный комплекс:* | позволяет БМК запускать тактические ракеты. Может быть усовершенствован. |
| *Левый плечевой модуль:* | создает строительного дроида. Может быть усовершенствован. |

**Левое крепление:**

| | |
|---|---|
| *Система стабилизации повреждений:* | увеличивает количество здоровья и скорость регенерации брони БМК. |
| *Инженерный комплекс 2-го уровня:* | увеличивает строительные возможности БМК. Может быть усовершенствован. |

**Правое крепление:**

| | |
|---|---|
| *Тяжелое антиматериальное орудие:* | увеличивает повреждения, наносимые главным калибром БМК |
| *Система распределения ресурсов:* | увеличивает приток ресурсов от БМК. |

### УНИЧТОЖЕНИЕ БМК

Хотя БМК создана таким образом, что способна выдерживать сильнейшие воздействия, она не является неуязвимой. Если ей будет нанесено достаточное количество повреждений, она будет уничтожена, вследствие чего произойдет сильнейший термоядерный взрыв. Результатом взрыва станет полное уничтожение или сильные повреждения окружающих объектов. Следите за состоянием БМК.

## ГЛАВА 3. УПРАВЛЕНИЕ РЕСУРСАМИ

В Supreme Commander существует два ресурса: материя и энергия (материя – это строительный материал для всех строений и машин, а энергия является источником питания, необходимого для строительства и функционирования некоторых боевых единиц и строений). Оба ресурса собирают на поверхности планеты с помощью специальных строений, сооружаемых БМК или инженерами.

### МАТЕРИЯ

Есть три способа добычи материи. Основным является использование экстракторов материи. По мере достижения более высоких технологических уровней вы сможете строить более мощные экстракторы, способные бурить более глубокие скважины. Однако все экстракторы материи должны быть построены на специальных точках на карте, которыми отмечены месторождения материи.

Второй способ добычи материи – утилизация. Вы можете приказать БМК или инженеру утилизировать материю, выделив соответствующую боевую единицу и щелкнув правой кнопкой мыши обломки техники или строений. Автоматически появится пиктограмма утилизации, и боевая единица выдвинется на сбор обломков. Вы также можете получать материю с помощью добычи природных ресурсов, таких как камни и деревья (из камней можно получить только материю, из деревьев – и материю, и энергию).

Третий способ добычи материи – с помощью фабрикаторов материи. Эти здания преобразуют избыток энергии в материю. Использование фабрикаторов может стать важным стратегическим ходом, особенно если вы отрезаны от месторождений материи. Чтобы максимизировать эффективность фабрикаторов материи, стройте их близко к строениям, производящим энергию.

**ИНФОРМАЦИЯ: ФАБРИКАТОРЫ МАТЕРИИ ТРЕБУЮТ БОЛЬШОГО КОЛИЧЕСТВА ЭНЕРГИИ, ТАК ЧТО ПЕРЕД НАЧАЛОМ СТРОИТЕЛЬСТВА УБЕДИТЕСЬ, ЧТО КОЛИЧЕСТВО ЭНЕРГИИ НАХОДИТСЯ НА ДОСТАТОЧНОМ УРОВНЕ. ПОСЛЕ ПОСТРОЙКИ ФАБРИКАТОРА ВЫ ВСЕГДА МОЖЕТЕ ВЫКЛЮЧИТЬ ЕГО, ЕСЛИ ЭНЕРГИЯ ЗАКОНЧИТСЯ.**

### ЭНЕРГИЯ

Основной способ добычи энергии – создание силовых генераторов. Их можно строить в любой точке карты, однако рекомендуется возводить их как можно ближе к прочим строениям. Как и для экстракторов материи, существует три технологических уровня генераторов. Под поверхностью некоторых планет расположены большие месторождения углеводорода. Вы можете превратить их в источники энергии, установив на них углеводородную электростанцию. Места залегания углеводорода обозначены на карте; углеводородные электростанции можно строить только в этих местах.

### ХРАНИЛИЩА

Вы можете возводить дополнительные хранилища для энергии и материи. Для этого прикажите инженеру построить соответствующее здание. Строительство хранилищ не только сохраняет избыток ресурсов, но и увеличивает общее количество ресурсов, которое вы можете добывать и хранить.

### УПРАВЛЕНИЕ ЭКОНОМИКОЙ

Несмотря на то, что добыча материи и энергии почти полностью автоматизирована, вам придется все время следить за экономикой. Есть несколько ключевых моментов, с которыми вы должны ознакомиться:

**Приход:** скорость, с которой поступают ресурсы.
**Расход:** скорость, с которой ресурсы расходуются.
**Чистый приход:** разница между приходом и расходом.
**Хранилища:** материя или энергия, хранимые в зданиях и используемые только когда чистый приход какого-либо ресурса становится отрицательным.
**Крах экономики:** происходит, когда значение хранимой материи или энергии равно нулю, а чистый приход отрицателен. Крах экономики приводит к замедлению производства.

### СТОИМОСТЬ БОЕВЫХ ЕДИНИЦ И ЗДАНИЙ

Перед созданием боевой единицы или здания неплохо понять, как оно повлияет на общую экономику. Если вы наведете курсор на пиктограмму строительства, появится окно с двумя числами: стоимостью создания и операционными расходами. Первое – собственно цена производства единицы или здания, второе – как единица влияет на состояние общей экономики. Операционные расходы следует принимать во внимание, особенно при строительстве энергопотребляющих строений вроде генераторов силовых полей, артиллерийских орудий и других.

### СОСЕДСТВО И ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ЭФФЕКТЫ

Размещение энергопроизводящих строений рядом с заводами и другими зданиями дает дополнительный бонус от соседства. Размер эффекта, который получит строение, определяется тем, сколько его сторон “присоединено” к силовым генераторам. Каждая сторона добавляет 25% к общему эффекту, то есть если один из заводов соединен с силовыми генераторами с одной стороны, он получит 25%. Две стороны дадут 50%, три – 75%, а все четыре – максимальный дополнительный эффект. Необходимое количество силовых генераторов с каждой стороны определяется размером здания и силового генератора. Кроме того, если одно из зданий будет уничтожено противником, вы можете создать новое, идентичное предыдущему, на обломках старого и получить дополнительный эффект к строительству, который уменьшает количество материи и энергии, необходимое для строительства нового здания.

## ГЛАВА 4. КОМАНДОВАНИЕ И КОНТРОЛЬ

Основной инструмент контроля в Supreme Commander – мышь. Курсор мыши является контекстно-чувствительным, то есть в зависимости от действия, которое вам необходимо совершить, он автоматически подстроится для выполнения соответствующей команды. Этот раздел подробно описывает работу системы “Командование и контроль”.

### ПРИКАЗЫ БМК

Поскольку БМК является наиболее важной боевой единицей в игре, ей присуща наиболее полная система управления. Чтобы отдать нужный приказ, просто щелкните левой кнопкой мыши соответствующую командную кнопку, а затем левой кнопкой мыши – объект или место. Вы также можете выделить правой кнопкой мыши объект или боевую единицу и для отдачи приказа использовать контекстно-чувствительный курсор.

**Перемещение:** приказ БМК двигаться в указанное место.
**Атака:** приказ БМК атаковать здание или боевую единицу.
**Патруль:** приказ БМК патрулировать местность.
**Остановка:** останавливает текущее действие БМК.
**Содействие:** команда двойного назначения – можно приказать БМК охранять здание или боевую единицу или же приказать содействовать инженеру в строительстве здания.
**Прекратить огонь/ Ответный огонь:** изменяет боевое состояние БМК.
**Пауза:** приостанавливает текущее действие БМК.
**Форсированный удар:** увеличивает мощность главного калибра БМК, при этом БМК может уничтожить практически любую боевую единицу в игре.
**Утилизация:** приказ БМК собрать указанные ресурсы на поле боя.
**Захват:** приказ БМК захватить указанное здание.
**Ремонт:** приказ БМК отремонтировать боевую единицу или здание.

#### ФУНКЦИИ И ПРИКАЗЫ КОМАНДУЮЩЕГО ПОДДЕРЖКИ

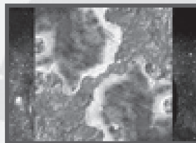
В зависимости от обстоятельств на поле боя, вы можете вызвать командующего поддержки, который поможет вам вести боевые действия. Для вызова командующего поддержки вам необходимо построить квантовые врата. Командующий поддержки снабжен всеми функциями БМК, а также может быть переведен в автоматический режим. Командующий поддержки может управлять любым количеством зданий – для этого нужно создать очередь поддержки, удерживая кнопку Shift и щелкнув правой кнопкой мыши нужные здания. Если любое из указанных зданий будет уничтожено, командующий поддержки автоматически отстроит его заново.

### КОМАНДЫ ИНЖЕНЕРА

Из-за своей специализации инженеры способны строить больше зданий и боевых единиц, чем БМК. Также они могут содействовать БМК, другим инженерам и даже заводам. Это может быть очень эффективной тактикой, особенно если вам необходимо быстро

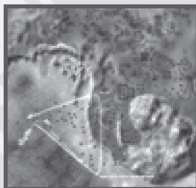
построить большое количество боевых единиц. Выберите инженера или группу инженеров и прикажите им содействовать заводу. Вы можете использовать эту технику и для увеличения скорости строительства, приказав инженеру содействовать другому инженеру, который производит строительство.

### СТРАТЕГИЧЕСКОЕ МАСШТАБИРОВАНИЕ



В любой момент по ходу операции вы можете увеличить или уменьшить масштаб театра военных действий. Прокрутите колесико мыши, и вы перейдете к виду ТВД со спутника. Отсюда вы также можете отдавать приказы, организуя стремительную атаку или маневр выхода во фланг противника. Вы также можете провести скоординированную атаку, подробнее о которой будет рассказано в следующей главе. Чтобы увеличить масштаб в нужной точке на карте, подведите курсор к этой точке и прокрутите колесико мыши (или используйте кнопки Q и W) – масштаб увеличится, чтобы вы могли увидеть детальную картину текущей ситуации.

### УПРАВЛЕНИЕ НАВИГАЦИОННЫМИ ТОЧКАМИ



Удерживая клавишу Shift, вы сможете увидеть или создать навигационные точки, щелкая правой кнопкой мыши разные места на карте. Путь, состоящий из навигационных точек, будет разбит на сегменты, каждый из которых отображается окружностью. Чтобы изменить один из этих сегментов, наведите курсор на навигационную точку. При этом курсор примет форму руки. Перемещайте руку, чтобы переместить местоположение навигационной точки.

### ОЧЕРЕДИ СТРОИТЕЛЬСТВА



После начала возведения завода вы сразу же можете создавать очереди строительства. Чтобы создать очередь, щелкните контур завода в момент его постройки, а затем – пиктограмму боевой единицы. Удерживая Shift, вы сможете заказать по пять боевых единиц за щелчок. Вы также можете приказать заводу провести усовершенствование до следующего технологического уровня, и заказать боевые единицы более высокого ТУ.

**ИНФОРМАЦИЯ: ЧТОБЫ ОБЪЕДИНИТЬ БОЛЬШОЕ КОЛИЧЕСТВО БОЕВЫХ ЕДИНИЦ В ГРУППУ, ВЫДЕЛИТЕ ИХ И НАЖМИТЕ CTRL + 0-9. ПОСКОЛЬКУ КАЖДАЯ ЦИФРА МОЖЕТ БЫТЬ НАЗНАЧЕНА ОДНОЙ ГРУППЕ, У ВАС МОЖЕТ БЫТЬ ДО 10 ГРУПП БОЕВЫХ ЕДИНИЦ.**



# ГЛАВА 5. ВАША БОЕВАЯ МАШИНА

### ПОСТРОЕНИЯ

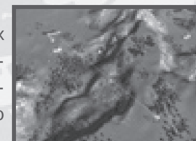
Построения – весьма эффективное средство управления большими группами боевых единиц. Для того чтобы создать построение, выберите группу боевых единиц и удерживайте правую кнопку мыши. Пока правая кнопка мыши нажата, щелкните левой кнопкой мыши; это позволит вам просмотреть доступные построения. Когда вы выберете нужное построение, отпустите правую кнопку мыши. Щелчок левой кнопкой мыши при нажатой клавише Ctrl прикажет вашим боевым единицам двигаться строем.

### УСОВЕРШЕНСТВОВАНИЯ БОЕВЫХ ЕДИНИЦ И ЗДАНИЙ

В игре существует три технологических уровня (а также четвертый экспериментальный), каждый из которых открывает доступ к дополнительным видам вооружения и зданий. Чтобы достичь следующего технологического уровня, усовершенствуйте один из заводов. Это откроет доступ к боевым единицам этого уровня (но вы все еще сможете создавать боевые единицы более низких уровней).
Как только вы произведете усовершенствование завода, создайте инженера. Этот новый инженер будет иметь тот же технологический уровень, что и завод, и сможет возводить здания более высокого уровня.

**ИНФОРМАЦИЯ: ЕСЛИ ВЫ УСОВЕРШЕНСТВУЕТЕ ЗАВОДЫ, ТЕХНОЛОГИЧЕСКИЙ УРОВЕНЬ ИНЖЕНЕРОВ НЕ ИЗМЕНЯЕТСЯ. ДАЖЕ ЕСЛИ ВСЕ ЗАВОДЫ БУДУТ 2-ГО ТЕХНОЛОГИЧЕСКОГО УРОВНЯ, ИНЖЕНЕРЫ 1-ГО ТЕХНОЛОГИЧЕСКОГО УРОВНЯ НЕ СМОГУТ ВОЗВОДИТЬ ЗДАНИЯ 2-ГО ТЕХНОЛОГИЧЕСКОГО УРОВНЯ. ТЕМ НЕ МЕНЕЕ, ОНИ БУДУТ СПОСОБНЫ СОДЕЙСТВОВАТЬ ИНЖЕНЕРАМ 2-ГО ТЕХНОЛОГИЧЕСКОГО УРОВНЯ.**

### ТРАНСПОРТИРОВКА БОЕВЫХ ЕДИНИЦ



Один из наиболее эффективных способов передвижения наземных боевых единиц по полю боя – использование транспортов. Вместимость транспорта определяется его технологическим уровнем; транспорты более высокого уровня могут перевозить большее количество боевых единиц.
Существует несколько способов использования транспортной системы в игре. Наиболее простой – выбрать группу боевых единиц, транспорт и щелкнуть приказ “Перемещение”. Как только боевые единицы будут погружены, выберете команду транспорта “Разгрузка” и щелкните левой кнопкой мыши точку на карте. Транспорт доставит боевые единицы в место назначения и выгрузит их.
Однако в бою может потребоваться более сложная система транспортировки. Вы можете установить точку сбора единиц, выходящих с завода в нужном месте на карте, а транспорту приказать содействовать заводу. В этом случае транспорт погрузит в себя только что построенные единицы, отвезет их в нужное место, выгрузит и вернется к заводу. Транспорт будет выполнять эти действия, пока будут поступать новые боевые единицы.

Третий способ – использование режима “Паром”. Выделите транспорт, щелкните кнопку “Паром” и укажите точку назначения. В точке назначения появится транспортный маяк. Выделите войска, которые нужно перевезти, и щелкните маяк, чтобы погрузить их. Транспорт подхватит столько единиц, сколько способен перевезти, и выдвинется к точке назначения. Этот процесс будет продолжаться, пока есть войска, которые нужно перевезти.

**ИНФОРМАЦИЯ: СОЕДИНЕНИЕ ТРАНСПОРТОВ. ТРАНСПОРТЫ НА ПАРОМНОЙ ЛИНИИ МОГУТ СОДЕЙСТВОВАТЬ ДРУГ ДРУГУ; ВЫ МОЖЕТЕ ПОСЛАТЬ ПО ОДНОЙ И ТОЙ ЖЕ ПАРОМНОЙ ЛИНИИ НЕСКОЛЬКО ТРАНСПОРТОВ. ЧТОБЫ СДЕЛАТЬ ЭТО, ПРОСТО ПРИКАЖИТЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНЫМ ТРАНСПОРТАМ СОДЕЙСТВОВАТЬ ПЕРВОМУ.**

## ПАТРУЛИРОВАНИЕ

Патрулирование – невероятно эффективное средство для обнаружения неприятеля и вступления в бой с наступающими вражескими силами. Вы можете приказать наземным, морским и воздушным боевым единицам патрулировать заданную территорию.

Для установки патруля выберите боевые единицы, щелкните левой кнопкой мыши команду “Патруль”, а затем – место на карте, где должен заканчиваться маршрут патруля. Чтобы добавить в маршрут патруля навигационные точки, удерживайте Shift и щелкайте точки на карте.

Если вы хотите увидеть маршрут патрулирования во время перемещения боевых единиц, выделите их и нажмите клавишу Shift. Чтобы увеличить маршрут патрулирования или изменить его, удерживайте клавишу Shift и перетаскивайте навигационные точки на новые места.

Патрулирующие воздушные боевые единицы имеют ограниченный запас топлива. Когда он подходит к концу, воздушные единицы становятся медленными и неманевренными, но все еще могут вести ответный огонь. Чтобы самолёты смогли автоматически заправляться и продолжать патрулирование, постройте вдоль линии патрулирования аэродромы. Если аэродромы будут находиться в других точках карты, вам придется вручную приказывать самолетам приземляться и заправляться.

## СКООРДИНИРОВАННЫЕ АТАКИ

Сложная техника ведения войны включает в себя скоординированные атаки. Используя эту технику боя, вы сможете приказывать различным типам боевых единиц, находящимся в любой точки карты, одновременно атаковать указанную цель.

Перед тем как отдать этот приказ, убедитесь, что ваши войска разбиты на разные атакующие отряды. Прикажите первому отряду атаковать; после этого, удерживая клавишу Shift (так вы сможете увидеть все приказы), выберите второй отряд и дважды щелкните приказ первого отряда атаковать. Теперь ваши боевые единицы начнут скоординированное наступление.

## РАЗВЕРТЫВАНИЕ И ИСПОЛЬЗОВАНИЕ РАКЕТ

В игре существуют как наступательные, так и оборонительные ракеты; последние будут перехватывать приближающиеся вражеские ракеты. Наступательные ракеты делятся на два типа: тактические и стратегические.

Тактические ракеты обладают малым радиусом действия, но могут быть невероятно эффективны против скоплений вражеских боевых единиц. Чтобы определить радиус действия тактических ракет, перед тем, как вы построите пусковые установки, немного подвигайте камеру, следя за окружностью, отображающей эффективный радиус поражения тактических ракет.

Ядерные ракеты не имеют ограничения радиуса действия и могут быть чрезвычайно разрушительными для вражеской базы. Как ядерные, так и тактические ракеты требуют значительных затрат энергии, так что убедитесь, что экономика способна выдержать эту нагрузку.

**ИНФОРМАЦИЯ: ПОСЛЕ ПОСТРОЙКИ РАКЕТНЫХ ПУСКОВЫХ УСТАНОВОК ВЫ ДОЛЖНЫ СОЗДАТЬ САМИ РАКЕТЫ. ВЫБЕРИТЕ ПУСКОВЫЕ УСТАНОВКИ И ЩЕЛКНИТЕ КНОПКУ “СОЗДАТЬ РАКЕТУ”.**

## СИЛОВЫЕ ПОЛЯ

Хотя силовые поля требуют огромного количества энергии, они обеспечивают отличную защиту от баллистических снарядов, таких как бомбы, артиллерийские снаряды и небольшие ракеты. Огонь ваших войск проходит через поле, так что стрельба не помешает защите. Тем не менее, если вражеские боевые единицы смогут проникнуть внутрь поля, оно больше не будет обеспечивать защиту.



Силовые поля не обеспечивают постоянной защиты; по мере того, как поле получает повреждения, его шкала будет медленно уменьшаться. Когда она достигнет нуля, поле выключится и начнет медленно восстанавливаться.
Существуют как мобильные, так и стационарные генераторы силовых полей.

# ГЛАВА 6. ИНФОРМАЦИОННАЯ ВОЙНА

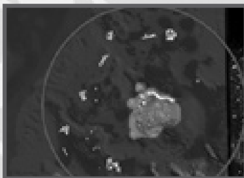
Знание возможностей противника, его перемещений и местонахождения является критически важным, если вы собираетесь одержать победу. Существует несколько ключевых элементов информационной войны, которые описаны ниже.

## МАСКИРОВКА И НЕВИДИМОСТЬ

Маскировка скрывает ваши позиции от сенсоров противника – радаров и разведчиков. Однако она не спасает от обычного визуального наблюдения, поэтому, если вражеские войска войдут в маскируемую зону, ваша позиция будет демаскирована. Существуют как мобильные, так и стационарные генераторы маскирующего поля.

Невидимость, с другой стороны, защищает от визуального наблюдения, но не скрывает от радаров. Некоторые боевые единицы, например, БМК Кибран, могут быть усовершенствованы и получить как генератор невидимости, так и генератор маскирующего поля, что делает их незаметными для всего, за исключением всеволнового радара.

## РАДАРЫ И ГЛУШЕНИЕ



Любой построенный радар может быть усовершенствован в любой момент вне зависимости от технического уровня. После усовершенствования радара увеличивается радиус его действия и количество предоставляемой им информации. Разведчики обладают некоторыми возможностями радаров, так что эффективной стратегией на ранних этапах сражения будет рассылка разведчиков по ключевым стратегическим точкам ТВД.

Некоторые боевые единицы способны “глушить” радары противника, заполняя область фальшивыми “объектами”, при этом становится невозможным определить, какой из объектов является реальным, а какой – фальшивым. Всеволновой радар способен нейтрализовать все вражеские противорадарные действия. Он предотвращает заполнение экрана радара фальшивками и раскрывает все боевые единицы и здания, скрытые маскировкой или невидимостью.

# ГЛАВА 7. СТОРОНЫ КОНФЛИКТА

## ОБЪЕДИНЕННАЯ ФЕДЕРАЦИЯ ЗЕМЛИ

Объединенная Федерация Земли возникла на развалинах Империи Земли, от которой впоследствии отделились и две другие группировки (Эон Иллюминат и Нация Кибран). Технический прогресс, амбиции и жажда власти помогли империи расширить свои границы и проникнуть в самые отдаленные уголки галактики. В конце концов, Империя достигла таких размеров, что уже больше не смогла поддерживать себя; она распалась и погрузилась в хаос, началась гражданская война.

Сохранился только центр управления, главный военный штаб ныне не существующей Империи Земли, который и взял на себя функции объединенного правительства. Центр управления сосредоточил власть в своих руках и огласил новую доктрину – объединить все миры под руководством Земли. С этого момента Объединенная Федерация Земли (ОФЗ) будет стремиться возродить былую славу, следуя идеалам братства, чести и традициям – всему тому, что когда-то сделало Землю центром великой империи. На этот раз они пообещали полностью осознать причины, из-за которых распалась старая империя, и сдерживать личные амбиции с помощью идеи всеобщего единства и товарищества.

### КУЛЬТУРА

Средний гражданин ОФЗ не сильно отличается от жителя Земли середины 20 века. На Земле, как и прежде, живут художники, спортсмены, ремесленники, военные и философы. Они хотят стабильности и порядка, но их представления о том, каким должен быть этот порядок могут сильно отличаться. Древние религии до сих пор популярны среди населения и всё также владеют умами больших групп людей.

Несмотря на то, что политические и социальные взгляды разных людей различны, у всех граждан ОФЗ есть одна главная общая черта – дух братства и товарищества. Все люди стремятся сделать свой вклад в развитие общества и заботятся о самосовершенствовании. По этой причине среди граждан ОФЗ практически нет тунеядцев и бездомных.

### АРМИЯ

В целом, воинские подразделения ОФЗ – это более мощные прототипы техники 20-го столетия; все машины стали массивнее, они еще громче стреляют, на них установлена целая куча нового вооружения и они более эффективны. ОФЗ предпочитает вооружение, способное наносить повреждения при попадании, – различные баллистические ракеты и оружие массового поражения, например, ядерное оружие. На Земле также научились эффективно использовать технологию лазерного и плазменного оружия, позволяющего наносить точечные удары в жизненно важные узлы огромных механизмов. Перед началом нападения ОФЗ старается предупредить противника о предстоящей атаке с помощью систем всеобщего оповещения.

У ОФЗ самая простая тактика по сравнению с другими группировками: они стараются сконцентрировать огонь на противнике и как можно быстрее уничтожить вражеские подразделения. Они также стараются строить мощные оборонительные укрепления, чтобы противник никогда не мог застать их врасплох.

Солдаты ОФЗ и особенно их командующие подвергаются хирургическим изменениям, позволяющим повысить физические возможности человеческого организма. В войсках ОФЗ также регулярно проводятся проверки на психологическую устойчивость и лояльность – это началось после того, как несколько командующих дезертировали на заре становления федерации. Такие проверки позволяют удостовериться в том, что все командующие будут выполнять свои обязанности, стремиться вывести человечество из кризиса и вступить в новую Эру Мира и Порядка.

**ГЛАВНЫЕ ПЕРСОНАЖИ ОФЗ**



**Имя:** **К. Аллан Райли II**
**Звание:** президент и главнокомандующий
**Возраст:** 54

У президента Объединенной Федерации Земли, избранного на десятилетний срок, есть одна главная цель: окончить бесконечную войну. Административные записи указывают, что Райли надеется справиться с этой задачей, постоянно ведя агрессивные военные действия на двух фронтах.

Анализ информации, поступающей по квантовой системе связи ОФЗ, подтверждает резкое увеличение объема пропаганды, направленной как против Эон Иллюминат, так и против Нации Кибран. В ОФЗ утверждают, что пропаганда значительно поднимает боевой дух и лояльность на планетах, находящихся в пограничных районах на территории ОФЗ.

Под управлением Райли во всех областях, касающихся армии ОФЗ, произошли значительные изменения к лучшему, были увеличены инвестиции в разработку новых, секретных видов оружия.

Вся доступная информация подтверждает, что Райли пользуется большой популярностью как среди гражданских лиц, так и среди военных. Во многом его популярность обусловлена тем, что в молодости президент сам был командующим ОФЗ и смог пробиться к власти, преодолев многочисленные бюрократические преграды.



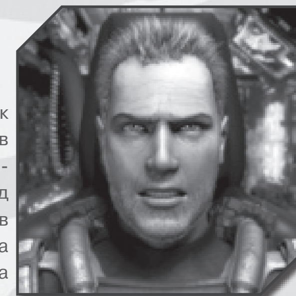
**Имя:** **Саманта Кларк**
**Звание:** генерал
**Возраст:** 49

Дочь Стивена Кларка, прославленного героя битвы у Прайм Новы, генерал Саманта Кларк подала заявление с просьбой принять ее на службу в вооруженные силы ОФЗ в возрасте 16 лет. Когда ей исполнилось 18, ее просьбу удовлетворили. Первые же задания показали, что Кларк готова выполнять любые, даже самые неприятные задания и стремится добиться успеха самостоятельно, не собираясь прикрываться именем своего отца.

Как одна из самых молодых командующих за всю историю ОФЗ, Кларк побывала на многих планетах, принимая участие в различных сражениях. Записи в медицинской карте свидетельствуют о том, что Кларк была ранена во время изнурительной девятимесячной кампании на Скорпии 18; она оказалась среди тех немногих, кому удалось выжить во время этого конфликта.

Системы безопасности ОФЗ зафиксировали две попытки покушения на генерала Кларк, обе были предприняты Нацией Кибран. Обе попытки не увенчались успехом, и убийцы были задержаны.

Самый высокопоставленный офицер в армии ОФЗ, генерал Кларк осуществляет руководство всеми военными операциями из своей штаб-квартиры на Земле.



**Имя:** **Захарий Арнольд**
**Звание:** полковник
**Возраст:** 47

Многое повидавший мужчина средних лет, полковник Захарий Арнольд провел лучшие годы своей жизни в армии ОФЗ. И хотя в его возрасте большинство командующих уже не участвуют в боевых операциях, Арнольд задействовал свои обширные связи, чтобы оставаться в строю. Так как у него немного друзей, а его жена умерла от рака много лет назад, Арнольд предпочитает быть на передовой, сражаясь с врагами ОФЗ. Арнольд принимал участие в таком большом количестве операций, что и Эон, и Кибран собрали на него огромное досье. Даже ходят слухи, что в курс обучения командующих Эон включены лекции, посвященные любимым тактическим приемам полковника.

**БОЕВЫЕ ЕДИНИЦЫ И СТРОЕНИЯ**

**Автономный командный бот поддержки**



Автономный командный бот поддержки может быстро восстановить или отремонтировать любое здание или технику. АКБП вызывается через Квантовые врата.

**Разведывательная машина** **“Проныра”**



Разведчик ОФЗ – быстрая, легко бронированная разведывательная боевая единица с пулеметом и отличным сенсорным оборудованием.

**Легкий штурмовой бот** **Механодесантник**



Основная роль механодесантника – непосредственная огневая поддержка. Это легкобронированная наземная боевая единица, не имеющая мощного вооружения или брони, но крайне быстрая и маневренная.

**Легкая САУ** **“Волк”**



“Волк” – многоцелевая самоходная артиллерийская установка. Большая дальность, высокая дуга баллистической траектории и удар по площади делают его идеальным для прореживания вражеской армии. Уязвим при атаках на ближних дистанциях.

**ЗСУ** **“Стрелец”**



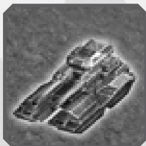
Невероятная скорострельность и эффективная система слежения, позволяет “Стрельцу” осуществлять защиту от всех воздушных целей, кроме самых скоростных.

**Средний танк** **МА12 “Гарпун”**



Основа сил ОФЗ – “Гарпун” – совмещает огневую мощь с прочной бронёй. Последние улучшения конструкции “Гарпуна” позволили установить на него пушку Гаусса.

**Тяжелый танк** **“Оплот”**



Самый тяжелый танк ОФЗ – “Оплот” – вооружён сдвоенной пушкой Гаусса, стреляющей мощными разрывными снарядами, и защищён тяжелой броней. “Оплот” является опорой армии ОФЗ

**Танк-амфибия** **“Прибой”**



Хотя танки-амфибии ОФЗ наносят незначительные повреждения, это компенсируется скорострельностью орудий, позволяя им бороться даже с тяжело бронированными целями. А воздушная подушка позволяет преодолевать самые глубокие водные преграды.

**Мобильная ракетная установка** **“Пудреница”**



Вооруженная крылатыми тактическими ракетами “Пудреница”, вдвое превышает по огневой мощи и дальности “Волка”. Также имеет более тяжёлую броню, а система стабилизации позволяют вести огонь на ходу.

**Самоходное зенитное орудие** **“Небесный щит”**



“Небесный щит”” – отличный помощник для бронетехники, также часто используемый в качестве временной защиты базы, пока командующий ещё не способен производить более тяжелые зенитные орудия.

**Мобильный генератор силового поля** **“Колпак”**



“Колпак” использует последние разработки ОФЗ в области создания импульсных генераторов щитов. Установленный на самоходную платформу, “Колпак” крайне полезен для защиты мобильных боевых единиц.

**Штурмовой осадный бот** **“Титан”**



Не считая экспериментальную технику, “Титан” – самая большая и мощная боевая единица в арсенале ОФЗ. На нем установлены спаренные тяжелые плазменные орудия, обеспечивающие беспрецедентную огневую мощь.

**Тяжелая САУ** **“Разрушитель”**



Любимая многими командующими самоходная артиллерийская установка “Разрушитель”, стреляет на большие расстояния зарядами анти-материи. Однако вести огонь на ходу “Разрушитель” не может.

**Передвижной завод** **“Толстяк”**



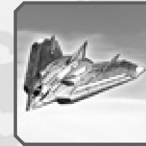
Обладая броней и огневой мощью линкора ОФЗ, “Толстяк”, проникнув на вражескую территорию, способен не только защитить себя, но и самостоятельно создать настоящую армию.

**Самолёт-разведчик** **“Колибри”**



Базовый самолёт-разведчик ОФЗ “Колибри” не имеет вооружения и брони, зато обладает прекрасным радиусом обзора.

**Перехватчик** **“Циклон”**



Базовый перехватчик ОФЗ “Циклон” – быстрый и маневренный самолёт, несущий на борту спаренные рельсовые пушки системы “воздух-воздух”.

**Бомбардировщик-штурмовик** **“Испепелитель”**



“Испепелитель” – рабочая лошадка ВВС ОФЗ. Эффективный тактический бомбардировщик, применяемый против всех типов целей, как мобильных, так и стационарных.

**Легкий воздушный транспорт** **С-6 “Курьер”**



Базовый транспорт ОФЗ, “Курьер”, способен принять на борт до 6 боевых единиц и быстро доставить их на поле боя. Однако “Курьер” крайне уязвим для систем ПВО и перехватчиков.

**Штурмовик** **“Жало”**



“Жало”” вооружено одиночной картечной пушкой, обладающей высокой скорострельностью. Транспортный захват “Жала” позволяет подхватить одну единицу легкой бронетехники или бота и перенести на поле боя.

**Торпедный бомбардировщик** **“Аист”**



Самолет с двойным хвостовым оперением – “Аист” – несет торпеды класса “Морской черт”, позволяющие успешно бороться с кораблями противника.

**Самолёт-разведчик** **СР90 “Дрозд”**



Копирующий внешним видом древние самолёты, “Дрозд” несет на себе первоклассную электронику и активную радарную систему. “Дрозд” отличается высокой скоростью, но не имеет вооружения и уязвим для перехватчиков противника.

**Воздушный транспорт** **С14 “Небесный лифт”**



Тяжело вооруженный и прекрасно бронированный транспортный корабль С14 “Небесный лифт” может перевозить любую боевую единицу, которая подходит под его транспортные захваты.

**Истребитель-перехватчик** **“Оса”**



Следующее поколение истребителей ОФЗ, “Оса” вооружена двумя скорострельными импульсными лазерами. Она наиболее эффективна против легко бронированных самолетов противника.

**Стратегический бомбардировщик** **“Посол”**



“Посол” несет на борту маленькую ядерную бомбу и вооружён рельсовой пушкой для защиты от вражеских самолётов.

**Тяжелый штурмовик** **“Палаш”**



Усовершенствованное “Жало”, “Палаш” несет на себе две установки для стрельбы тактическими бронебойными ракетами, а также вооружён противовоздушной рельсовой пушкой. “Палаш” – лучшая воздушная боевая единица для атаки наземных целей.

**Фрегат** **Класс “Гроза”**



Фрегат ОФЗ спроектирован для оказания огневой поддержки, а также для обеспечения флота радаром и гидролокатором. Корабли класса “Гроза” также оснащены генераторами помех.

**Ударная подводная лодка** **“Тигровая акула”**



Ударная подводная лодка “Тигровая акула” – мощное быстрое судно для борьбы с кораблями противника. Подлодка вооружена парой носовых торпедных аппаратов, а также плазменной пушкой для стрельбы в надводном положении.

**Крейсер** **Класс “Наместник”**



Основной задачей “Наместника” является осуществление противовоздушной обороны. Он вооружён ракетами земля-воздух, сдвоенной пушкой Гаусса и тактическими крылатыми ракетами.

**Эсминец** **Класс “Доблесть”**



Корабль класса “Доблесть” совмещает как возможность ведения прицельного огня, так и противолодочную оборону. Вооружение – торпеды “Морской черт” и “умные” глубинные заряды, позволяющие перехватывать вражеские торпеды.

**Линкор** **Класс “Пик”**



Корабль класса “Пик” – гроза береговых укреплений, служащий также для борьбы с кораблями противника. Вооружение – трехствольные тяжелые пушки Гаусса, четыре противовоздушные рельсовые пушки и две противоракетные пушки “Фаланга”.

**Стратегический ракетоносец** **“Туз”**



“Туз” – способная к погружению ракетная платформа. Основное его оружие – тактические ракеты большой дальности, которые могут быть переоборудованы для увеличения дальности полёта и оснащены ядерной боеголовкой.

**Подводный авианосец** **“Атлантида”**



Используя способность к погружению, “Атлантида” может скрытно перевозить эскадрилью самолетов на большие расстояния. Также “Атлантида” может действовать в качестве мобильного аэродрома.

**Объектовая система обороны** **Плазменная пушка ПП-1**



Стандартная система обороны большинства колоний и военных объектов, ПП-1 обеспечивает хорошее отношение огневой мощи к энергозатрам.

**Зенитная пушка** **Рельсовая пушка РП-1**



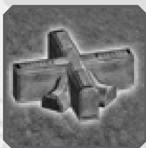
Основной защитой баз ОФЗ от воздушных налетов является дешевая и эффективная зенитная турель, которая может быть построена как на суше, так и на воде. При строительстве на воде турель крепится на плавучей платформе.

**Торпедный аппарат** **ТА-1**



Основной защитой от кораблей противника являются ТА-1, стреляющие стандартными торпедами ОФЗ – “Морской черт”, которые используются практически всеми противокорабельными боевыми единицами. ТА-1 могут быть построены только на воде.

**Секция стены** **Кальцикрит**



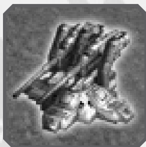
Построенные из кальцикрита, улучшенной бетонной смеси, эти стены способны не только блокировать продвижение противника, но и обеспечивать некоторую защиту от прямого вражеского огня.

**Объектовая система обороны** **“Триада”**



“Триада” – очень мощное оборонительное сооружение. Обладая хорошей дальностью и скорострельностью, обеспечиваемой тремя тяжелыми пушками Гаусса, “Триада” способна изрешетить любую вражескую боевую единицу в доли секунды.

**Зенитный артиллерийский комплекс** **“Небесный чистильщик”**



Более мощное, чем стандартные легкие зенитные рельсовые пушки, зенитное орудие “Небесный чистильщик” – тот столп, на котором держится зенитная оборона ОФЗ. При строительстве на воде крепится на плавучей платформе.

**Тактическая система ПВО** **“Мухобойка”**



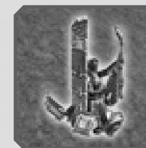
“Мухобойка” имеет шесть вращающихся стволов, обеспечивающих скорострельность до 12 000 выстрелов в минуту. Совмещенная с совершенной системой слежения, “Мухобойка” способна уничтожать вражеские ракеты с поразительной скоростью и точностью.

**Торпедный аппарат** **“Цунами”**



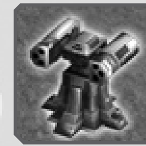
Стреляющий залпами по четыре торпеды типа “Морской черт”, “Цунами” – самый лучший выбор для защиты наводных строений и береговых укреплений. “Цунами” можно строить только на воде.

**Генератор силового поля** **ГСП “Пульс”**



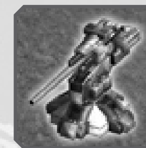
Новейшая военная разработка ОФЗ – генератор импульсного щита “Пульс”. Данный генератор может быть улучшен до ТУЗ, обеспечивая большую зону защиты.

**Зенитно-ракетный комплекс** **“Живодер”**



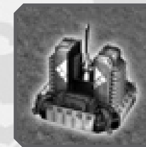
Зенитный комплекс “Живодер” очень эффективен против вражеских самолетов. При строительстве на воде крепится на плавучей платформе.

**Артиллерийский комплекс** **“Колун”**



Закреплённый на устойчивом фундаменте, этот артиллерийский комплекс может вести огонь на большие расстояния, чем его мобильная версия. Он гораздо более эффективен против медленных или стационарных целей.

**Тактическая ракетная установка** **“Алоха”**



Ракетная установка “Алоха” стреляет крылатыми ракетами большой дальности с убийственной точностью. Для постройки ракет необходимо отдать соответствующий приказ.

**Аэродром** **Заправка и ремонт**



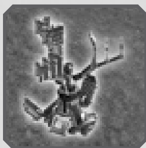
Аэродром – платформа для ремонта и дозаправки самолетов, помогающая увеличить дальность беспосадочных полётов.

**Стратегическая система ПРО** **“Атомный щит”**



“Атомный щит” специально создан для уничтожения баллистических ракет противника прежде, чем они поразят цель. Для постройки оборонительных ракет “Атомному щиту” нужно отдать соответствующий приказ.

**Тяжелый генератор силового поля** **ТГСП “Импульс”**



Генератор силового поля ТУ2 – тяжёлый генератор поля, позволяющий создавать более мощный силовой щит, но требующий, однако, больше энергии для работы.

**Тяжелый артиллерийский комплекс** **“Герцог”**



Самая большая стационарная артиллеристская установка ОФЗ “Герцог” стреляет теми же зарядами антиматерии, что и самоходная установка “Разрушитель”, но на гораздо большую дистанцию.

**Стратегическая ракетная установка** **“Камнемёт”**



“Камнемёт” может произвести и хранить до 5 ядерных ракет в специальном укрепленном хранилище. Для постройки ракет необходимо отдать соответствующий приказ.

**Квантовые врата**



Квантовые врата ТУ3 позволяют призвать Автономный командный бот поддержки.

**Стратегическое артиллерийское орудие** **“Мавр”**



Самым совершенным стратегическим вооружением ОФЗ является “Мавр”, способный наносить мощнейшие точечные удары на огромном расстоянии. “Мавр” обеспечивает артиллерийскую поддержку по всей площади театра военных действий.

**ПРОМЫШЛЕННОСТЬ**

**Инженер** **Строитель 1**



Инженер – многоцелевая боевая единица для строительства, захвата, ремонта и утилизации. Являясь амфибией, инженер способен к передвижению и строительству на воде.

**Бронетанковый завод**



Бронетанковый завод создает наземную боевую технику. Улучшается до ТУ2 и может содействовать другим заводам.



**Авиационный завод**



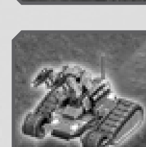
Авиационный завод создает воздушную боевую технику. Улучшается до ТУ2 и может содействовать другим заводам.

**Верфь**



Верфь создает боевые корабли. Улучшается до ТУ2 и может содействовать другим верфям.

**Инженер** **Строитель 2**



Это улучшенная версия Инженера ТУ1, способная к возведению более сложных строений. Строится на заводе ТУ2.

**Бронетанковый завод**



Модернизация бронетанкового завода ТУ1. Завод может быть модернизирован до ТУ3, получив возможность производить более сложную технику. Также он может содействовать другим заводам.

**Авиационный завод**



Модернизация авиационного завода ТУ1. Завод может быть модернизирован до ТУ3, получив возможность производить более сложную технику. Также он может содействовать другим заводам.

**Верфь**

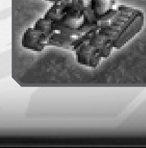


Модернизация верфи ТУ1. Верфь может быть модернизирована до ТУ3, получив возможность производить более сложную технику. Также она может содействовать другим верфям

**Инженер** **Строитель 3**

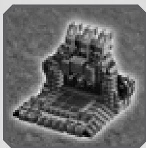


Это улучшенная версия Инженера ТУ2, способная к постройке наиболее сложных строений. Только этот тип инженера может строить экспериментальные боевые единицы и строения. Производится на заводе ТУ3.



**Бронетанковый завод**

Модернизация бронетанкового завода ТУ2. Более не модернизируется. Может содействовать другим заводам.



**Авиационный завод**

Модернизация авиационного завода ТУ2. Более не модернизируется. Может содействовать другим заводам.



**Верфь**

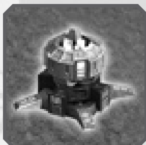
Модернизация верфи ТУ2. Более не модернизируется. Может содействовать другим верфям.



**УПРАВЛЕНИЕ РЕСУРСАМИ**

**Силовой генератор**

Генератор – дешевый и надежный источник энергии. Генераторы могут быть пристроены к другим строениям, что снижает энергозатраты на их содержание.



**Углеводородная электростанция** **УВЭ-Х1000**

Залежи ископаемого топлива до сих пор служат надёжным природным источником энергии. Углеводородные электростанции эффективнее стандартных силовых генераторов.



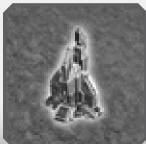
**Аккумулятор энергии**

Аккумуляторы энергии увеличивают максимальный запас энергии, доступный командующему. АЭ, пристроенные к генераторам, накапливают больше энергии.



**Экстрактор материи**

Материя – ценнейший ресурс в Бесконечной войне, добывается с помощью Экстрактора материи. Экстрактор может быть модернизирован до Нагнетателя материи.



**Фабрикатор материи**

Фабрикатор материи – гениальная система для превращения энергии в материю. Этот процесс потребляет значительное количество энергии, поэтому стоит использовать фабрикаторы, только если запасы материи на исходе или совсем иссякли.



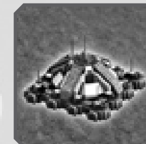
**Хранилище материи**

Хранилище материи увеличивает максимальный запас материи, доступный командующему. ХМ, пристроенные к экстракторам или фабрикаторам материи, накапливают больше материи.



**Генератор** **Термоядерный реактор ТР-200**

Термоядерный реактор производит намного больше энергии, чем силовой генератор, но и стоит значительно дороже. Строительство зданий вплотную к Термоядерному реактору снижает энергозатраты на их содержание.



**Экстрактор материи** **Нагнетатель материи**

Нагнетатель материи создается путём модернизации экстрактора материи или строится инженером ТУ2. Данная модификация дороже в обслуживании, но добывает материю гораздо эффективнее.



**Силовой генератор** **Термоядерный реактор ТР-900**

Массив термоядерных реакторов – лучший источник энергии на поле боя. Строительство зданий вплотную к Массиву реакторов снижает энергозатраты на их содержание.



**Экстрактор материи** **Нагнетатель материи 3**

Нагнетатель материи ТУ3 создается путём модернизации нагнетателя материи ТУ2 или строится инженером ТУ3. Данная модификация ещё дороже в обслуживании чем ТУ2, но гораздо эффективнее при добыче материи.



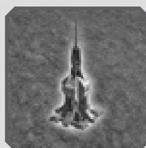
**Фабрикатор материи**

Комплекс синтеза материи производит большое количество материи при огромных расходах энергии. Его функционирование возможно только в инфраструктуре с избыточным количеством энергии.



**РАЗВЕДКА**

**Радиолокационная система** **РС1 – 1000**



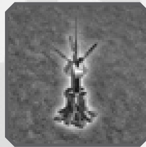
Радар ОФЗ позволяет эффективно отслеживать любые наземные и воздушные цели. У упрощённой версии радара ограниченный радиус обнаружения и слабая броня, но его можно модернизировать, улучшив эти показатели.

**Гидроакустический комплекс** **ГК1 – 1000**



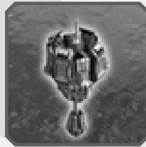
Гидролокатор ОФЗ служит дешёвым средством обнаружения подводных лодок на малых дистанциях. Гидролокатор можно модернизировать, увеличив дальность обнаружения.

**Радиолокационная система** **РС2 – 2000**



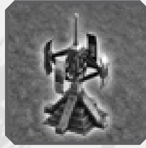
РС2 обладает большей дальностью обнаружения по сравнению со стандартным радаром. Радар ТУ2 может быть улучшен до всеволнового радара ТУ3.

**Гидроакустический комплекс** **ГК2 – 2000**



ГК2 обладает большей дальностью обнаружения по сравнению со стандартным гидролокатором. Гидролокатор ТУ2 может быть создан на базе гидролокатора ТУ1 и далее переделан в мобильный вариант.

**Генератор маскирующего поля**



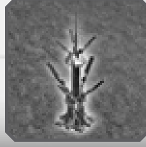
Генератор маскирующего поля накрывает большую территорию полем, заглушающим радарные системы. Он способен скрыть от вражеского радара всё в зоне своего действия, но не спасает от визуального обнаружения.

**Гидролокационная платформа** **ГК3 – Гидролокатор**



ГК3 – мобильный вариант гидролокатора дальнего действия. Помимо существенной дальности и способности к передвижению, к достоинствам ГК3 относится встроенный в днище торпедный аппарат.

**Всеволновой сенсорный комплекс** **РС3 – Всеволновой**



Всеволновой радар – вершина технологий дальнего обнаружения. Помимо непревзойденной дальности, он также создаёт помехи в работе маскирующего поля и прочих технологий маскировки.

## НАЦИЯ КИБРАН

Нация Кибран возникла еще во времена существования старой Империи Земли. В 2592 году доктор Густав Брэкмен, непревзойденный гений в области кибернетики, впервые успешно соединил искусственный и человеческий интеллекты, так на свет появился первый симбионт. После завершения экспериментальной стадии были завербованы первые добровольцы.

В течение последующих десятилетий сотни тысяч людей приняли участие в проекте. Симбионтам были доверены ответственные посты на многих планетах галактики. Со временем империя стала все больше зависеть от способностей симбионтов молниеносно оценивать ситуацию и быстро и точно выполнять любые сложные операции.

В тайне от людей и от самих симбионтов, правительство надавило на Брэкмена и заставило его внедрить программу покорности в систему ИИ каждого симбионта. В случае если бы “случилось что-то не то” с искусственным интеллектом, можно было бы включить программу покорности, и симбионт перешел бы под полное управление империи.

Вскоре Брэкмен с большой группой его “детей”-симбионтов перебрался на недавно колонизированную планету на краю галактики. Несколько последующих лет, колония развивалась и богатела за счет экспорта технологий. Брэкмен и симбионты быстро поняли, что империя является для них обузой; симбионты не смогут развиваться, если будут постоянно находиться под надзором Земли.

Брэкмен лично подал прошение в Империю, в котором призывал предоставить симбионтам полную независимость, чтобы они могли, как и прежде, работать на благо империи, но были бы избавлены от контроля медленно соображающих надсмотрщиков. В империи это прошение восприняли как акт открытого неповиновения. В ответ империя отправила на планету войска.

Брэкмен предупредил, что любому военному космическому флоту будет оказано сопротивление. Симбионты изначально были спроектированы с таким расчетом, чтобы превосходить обычных людей, и было ясно, что они не смирятся с ролью рабов, которую отвели им люди. Брэкмен объявил планету независимой территорией и назвал своих детей народом Кибран.

Когда появились войска агрессоров, симбионты успешно отбили все их атаки. В ответ Империя Земли приказала войскам уничтожить всех симбионтов. Эти действия привели к восстаниям симбионтов по всей галактике.

Империя немедленно объявила тревогу и тайно активировала программу покорности, которую Брэкмен внедрил в ИИ каждого симбионта. Эта программа мгновенно “успокоила” все симбионтов, подавив их волю и превратив их в лояльных и послушных граждан, способных выполнять свои обязанности, при этом полностью исключался риск восстаний и бунтов.

Немногие заметили неожиданные изменения в поведении симбионтов, поскольку средства массовой информации Империи сделали из Брэкмена отъявленного злодея. Империя обвинила Брэкмена в разжигании насилия и подстрекательстве симбионтов.

Брэкмен отключил программу покорности у симбионтов, живущих в его колонии, и они отправились в глубокий космос. Где сейчас находится Брэкмен, неизвестно никому, его жизнь поддерживается с помощью технологий Кибран. Он был вынужден дорого заплатить за свое долголетие, полностью утратив свое физическое тело. Его цель и цель всей нации Кибран остается неизменной – свобода для всех симбионтов и освобождение от агрессоров из ОФЗ, которые стремятся полностью уничтожить нацию Кибран.

**КУЛЬТУРА**

Круг интересов различных представителей народа Кибран очень широк, но, как правило, они предпочитают выбирать технические специальности. Нация Кибран состоит из отдельных, связанных друг с другом, общин (узлов), и многие симбионты гораздо больше напоминают машины, чем людей.

Кибран с огромной жалостью относятся к своим братьям и сестрам, которые остались в неволе, по этому вопросу они полностью разделяют точку зрения доктора Брэкмена. Главная цель войны с ОФЗ – свергнуть ненавистный режим и освободить всех пленных симбионтов.

Вследствие самой природы Кибран, они пытаются добиться свободы и автономии, используя передовые технологии. Для них характерен научный, технологический подход к решению различных проблем и почти родственное понимание всех проблем, касающихся искусственного интеллекта.

**АРМИЯ**

Армия Кибран состоит из бойцов-диверсантов, профессиональных убийц, пиратов и воров, умеющих маскироваться. Они дожидаются наиболее подходящего момента для атаки и затем наносят несколько точечных ударов, которые выводят из строя их врагов. В целом, система узлов отвергает традиционные ценности, и поэтому, разные узлы нередко воюют между собой. Но если им угрожает нападение ОФЗ или Эон Иллюминат, узлы объединяются, чтобы дать отпор общему врагу.

## ГЛАВНЫЕ ПЕРСОНАЖИ КИБРАН

**Имя:** **Густав Брэкмен**
**Звание:** лидер народа Кибран
**Возраст:** 1048



Брэкмен несомненно является одним из самых талантливых ученых за всю историю человечества. Он открыл возможность внедрения искусственного интеллекта в человеческий мозг. Это изобретение сделало его в прямом и в переносном смысле отцом народа Кибран. Военная документация и анализ оперативных расходов ОФЗ недвусмысленно указывают на то, что доктор Брэкмен считается одним из главных врагов ОФЗ. На него было совершено бессчетное количество покушений. Однако исторические источники, предшествующие появлению народа Кибран, указывают на то, что когда-то Брэкмена очень ценило и уважало правительство Империи Земли.

Процесс “сплетения интеллектов”, открытый Брэкменом, мог ознаменовать собой начало новой эры в эволюции человечества и привести к процветанию Империи. Однако, после того как Брэкмена принудили внедрить в каждого симбионта программу покорности, он сначала выразил протест, пользуясь официальными каналами, а затем встал на путь открытого неповиновения.

Никто не знает, где сейчас находится Брэкмен. Точно известно только то, что после восстания против Империи Земли Брэкмен и его “дети” отправились в пограничные регионы разведанного космоса. Именно там Брэкмен и создал первый узел Кибран, который со временем дал начало всему народу Кибран. Сведения, касающиеся здоровья доктора, засекречены, но известно, что ему более 1000 лет и его жизнь поддерживают современные кибернетические технологии и оборудование.

Доктор Брэкмен продолжает руководить народом Кибран, он пытается найти способ обезопасить свой народ в будущем и освободить всех симбионтов, находящихся в плену у ОФЗ.

**Имя:** **Иванна Достя**
**Звание:** главнокомандующий
**Возраст:** 37



Сведения о первых 18 лет жизни Иванны Дости очень отрывочны; она прожила их на Земле, ее программа покорности была задействована в полном объеме. Затем упоминается, что она была освобождена в результате спецоперации, проведенной отрядом коммандос Кибран.

Впоследствии Достя была принята на службу в вооруженные силы народа Кибран. Она очень быстро сделала военную карьеру, ей часто присваивали внеочередные воинские звания в связи с решительными и эффективными действиями на поле боя. В некоторых военных сводках особо отмечаются ее сверхъестественная способность побеждать любого противника, независимо от начального соотношения сил. Она одна из самых талантливых командующих, когда-либо служивших в армии Кибран.

Недавно Досте было присвоено звание главнокомандующего. Она также является личным военным советником доктора Брэкмена. Из нескольких перехваченных сеансов связи Кибран можно сделать вывод, что в последнее время Достя практически не появляется на передовой; она предпочитает руководить операциями из штаба Кибран.

## БОЕВЫЕ ЕДИНИЦЫ И СТРОЕНИЯ

**Автономный командный бот поддержки**



Автономный командный бот поддержки может быстро восстановить или отремонтировать любое здание или технику. АКБП вызывается через Квантовые врата.

**Разведывательная машина** **“Крот”**



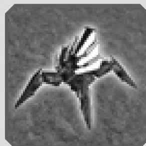
Вместо оружия на “Кроте” установлен генератор поля невидимости, позволяющий ему оставаться невидимым для оптических приборов, но не для радаров и всеволновых сенсоров.

**Легкий штурмовой бот** **“Охотник”**



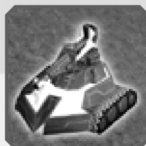
“Охотник” – скоростной ударный бот, предназначенный для атак большими группами. Легко бронированный и не несущий тяжелого вооружения, он дёшев в производстве, что позволяет создать множество машин для использования в качестве отрядов поддержки или легких наступательных сил.

**Тяжелый штурмовой бот** **“Богомол”**



Несущий в каждой руке по тяжелой лазерной автопушке, “Богомол” обладает значительной огневой мощью. А встроенный инженерный комплекс позволяет ему быстро саморемонтироваться.

**Легкая САУ** **“Медуза”**



“Медуза” стреляет электромагнитными гранатами малой мощности, уничтожающими лёгкую технику и наносящими серьезный урон тяжёлой.

**ЗСУ** **“Небесный бич”**



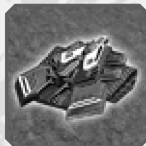
“Бич” использует новейшую систему залпа нанодротиков, выстреливая самонаводящимися маленькими реактивными дротиками, летящими на огромной скорости. Нанодротики могут поражать и наземные цели.

**Тяжелый танк** **“Носорог”**



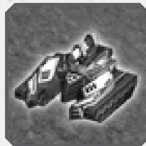
Многие командующие Кибран отдают предпочтение “Носорогу”, чей спаренный ускоритель частиц наносит существенные повреждения, оправдывая роль “Носорога” как передовой атакующей боевой единицы.

**Плавающий танк** **“Вагнер”**



На поверхности “Вагнер” использует тяжелый разрядник, а под водой переключается на стрельбу торпедами.

**Мобильная ракетная установка** **“Гадюка”**



“Гадюка” – усовершенствованная версия “Медузы”. Вместо ЭМ гранат на ней установлена ракетная установка “Лоа”. Вдобавок “Гадюка” обладает солидной броней и улучшенными ходовыми характеристиками.

**Самоходное зенитное орудие** **“Хлопушка”**



”Хлопушка” стреляет зарядами, создающими резкие электромагнитные колебания на небольшой площади. Это повреждает вражескую электронику и приводит к замыканиям, уничтожая тем самым технику неприятеля.

**Мобильный генератор маскирующего поля** **“Жулик”**



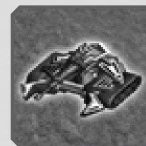
Мобильный генератор помех делает расположенную рядом с “Жуликом” технику незаметной для вражеских радаров. Не помогает против визуального обнаружения.

**Штурмовой осадный бот** **“Верный”**



“Верный” – самая тяжелая боевая единица на вооружении Кибран, предназначенная для непосредственного столкновения с противником. В качестве основного орудия он использует дезинтегрирующий импульсный лазер, дополненный тяжёлым разрядником, полезным при встрече с легкобронированной техникой.

**Тяжелая САУ** **“Требушет”**



“Требушет” – одно из самых больших орудий в арсенале Кибран. Прежде чем открыть огонь ему требуется остановиться и выдвинуть опоры.

**Киберпаук** **“Царь обезьян”**



“Царь обезьян” – гигантская паукообразная машина разрушения. Основное орудие – тяжелый микроволновый лазер, способный быстро уничтожить целый отряд противника перед носом “Паука”. Лазер потребляет огромное количество энергии.

**Воздушный разведчик** **“Летающее око”**



Самолёт-разведчик Кибран построен по проверенной временем технологии. Для него характерны большой радиус обзора, высокая скорость, отсутствие вооружения и легкая броня

**Перехватчик** **“Бродяга”**



“Бродяга” – превосходный истребитель-перехватчик. Его автопушка, хотя и не очень мощная, обладает большой скорострельностью и отличной точностью и буквально рвёт на части воздушную технику противника.

**Бомбардировщик-штурмовик** **“Зевс”**



“Зевс” обрушивает на противника бомбы, которые взрываются еще в воздухе, нанося значительные повреждения взрывной волной и жёсткой радиацией.

**Легкий воздушный транспорт** **"Хват"**



Легкий транспорт создан для перевозок небольших ударных отрядов ботов или танков. Он очень быстр, но, в отличие от более тяжёлой версии, не вооружён и обладает слабой бронёй и малой грузоподъёмностью.

**Штурмовик** **"Ренегат"**



"Ренегат" – быстрый штурмовой вертолет, созданный для борьбы с наземными целями. Вооружён парой ракетных установок "воздух-земля".

**Бомбардировщик-торпедоносец** **"Баклан"**



"Баклан" вооружен торпедами для борьбы с кораблями и наводными строениями противника

**Воздушный транспорт** **"Стрекоза"**



"Стрекоза" легко перевозит небольшой отряд ботов или танков. Оборудована ЭМ орудием, на некоторое время "оглушающим" вражескую технику, и автопушкой для противостояния истребителям противника.

**Воздушный шпион** **"Пугало"**



"Пугало" использует звукорезонансный сканер, который может выполнять роль как обычного радара, так и гидролокатора. Также "Пугало" может становиться невидимым для радаров.

**Истребитель-перехватчик** **"Близнец"**



"Близнец" вооружён установкой залпового огня нанитовых ракет, что увеличивает вероятность поражения цели. Обладает более тяжелой броней, чем "Бродяга", но, тем не менее, является относительно легкой боевой единицей.

**Стратегический бомбардировщик** **"Призрак"**



"Призрак" вооружён протонными бомбами, которые наносят значительные повреждения в эпицентре и создают ударную волну. Он также оснащён кормовой зенитной пушкой и генератором помех.

**Экспериментальный штурмовик** **"Жнец"**



"Жнец" может успешно справляться как с наземными, так и с воздушными целями. Этот штурмовик обладает богатым набором вооружения, в том числе парой установок для пуска тяжелых иридиевых ракет.

**Фрегат** **Класс "Трезубец"**



"Трезубец" – тяжеловооружённая мобильная сенсорная установка, оборудованная радаром и гидролокатором. Вооруженный протонной пушкой и зенитной автопушкой, "Трезубец" способен как оказывать огневую поддержку, так и осуществлять противовоздушную оборону.

**Ударная подводная лодка** **"Щепка"**



Четвертое поколение модели, построенной по оправдавшему себя проекту, "Щепка", доказала свою эффективность на многих планетах. Она оснащена пусковой установкой нанитовых торпед, а для стрельбы в наводном положении на палубе установлен тяжелый лазер.

**Крейсер** **Класс "Сирена"**



Основные задачи крейсера Кибран – это противовоздушная оборона и огневая поддержка ракетами малого радиуса действия. Он также может ремонтировать и заправлять самолеты.

**Эсминец** **Класс "Иерусалим"**



Основным вооружением "Иерусалима" для непосредственного столкновения с противником является одна сдвоенная протонная пушка. Этот эсминец необычен тем, что способен выдвинуть ноги и, хоть и медленно, передвигаться по суше.

**Линкор** **Класс "Галактика"**



Линкор класса "Галактика" нагружен вооружением буквально доверху. Его роль как основной ударной морской силы обеспечивается наличием шести протонных орудий.

**Авианосец** **Класс "Кормчий"**



Для охраны своего груза от вражеских самолётов авианосец класса "Кормчий" оснащён полным комплектом легких зенитных Автопушек, а турель ПРО "Молния" защищает от вражеских ракет.

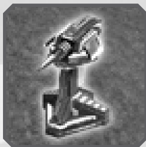
**Стратегический ракетоносец** **“План Б”**

Особые отсеки позволяют “Плану Б” строить и хранить специальные боеголовки, обладающие большой дальностью полёта и могущие нанести огромный урон силам противника.



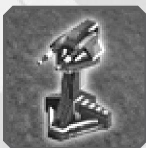
**Объектовая система обороны** **Пулемёт**

Базовая наземная система защиты для гражданских и второстепенных военных объектов, турель ТУ1 оснащена тяжелым скорострельным лазером, что обеспечивает достаточную огневую мощь без ущерба для энергоснабжения базы.



**Зенитная пушка** **“Игла”**

Вместо лазера, “Игла” оснащена стандартной зенитной автопушкой Кибран. При строительстве на воде крепится на плавучей платформе.



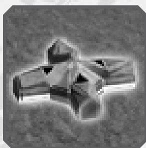
**Торпедный аппарат** **Воронка**

Переоборудованная орудийная башня оснащена установкой запуска нанитовых торпед и крепится на плавучей платформе. Стреляет стандартными нанитовыми торпедами Кибран.



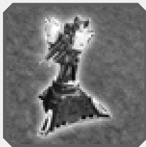
**Секция стены**

Как и другие фракции, Кибран используют модульную систему строительства стен для защиты своих баз от вторжения и обстрела прямой наводкой.



**Объектовая система обороны** **“Цербер”**

Усовершенствованная орудийная башня “Цербер” оснащена тремя ускорителями частиц.



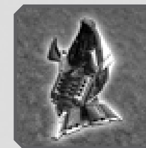
**Зенитный артиллерийский комплекс** **“Подрывник”**

Эта бронированная башня оборудована тем же оружием, что и самоходная зенитная установка “Хлопушка”. Оно повреждает вражескую электронику, приводя к замыканиям и уничтожая тем самым вражескую технику.



**Тактическая система ПРО** **“Указка”**

Противоракетная установка обладает сверхбыстрой системой наведения, что позволяет эффективно сбивать вражеские ракеты. При строительстве на воде крепится на плавучей платформе.



**Тяжелый торпедный аппарат** **Нанитовый торпедный аппарат**

Тяжелый торпедный аппарат использует те же нанитовые торпеды, что и модификация ТУ1, но стреляет залпами по несколько торпед с большой скоростью.



**Генератор силового поля** **ED1**

ED1 отражает вражеские снаряды и заряды энергетического оружия. Данный генератор щита может быть 4 раза модернизирован, каждый раз увеличивая силу и радиус щита за счёт увеличения потребления энергии.



**Артиллерийский комплекс** **“Мачта”**

“Мачта” строится на очень прочном и устойчивом фундаменте, помогающем уменьшить вибрацию и отдачу при стрельбе уникальными молекулярно-резонансными снарядами и достигнуть высокой точности и скорострельности.



**Тактическая система ПРО** **“Указка”**

Данный тактический ракетный комплекс использует ракетную установку “Лоа”, которая может хранить до пяти ракет. Для постройки ракет необходимо отдать соответствующий приказ.



**Аэродром**

Аэродром – платформа для ремонта и дозаправки самолетов, помогающая увеличить дальность беспосадочных полётов.



**Зенитно-ракетный комплекс** **“Клеврет”**

В бою “Клеврет” полагается на скорострельность своих 8 нанитовых ракетных установок, способных быстро уничтожить противника.



**Стратегическая система ПРО** **“Страж”**



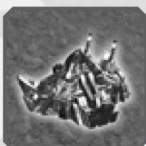
“Страж” создан для уничтожения вражеских баллистических ракет, до того как они смогут поразить цель. Для строительства ракет-перехватчиков “Страж” должен получить соответствующий приказ.

**Тяжелый артиллерийский комплекс** **“Бомбардир”**



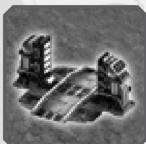
Самое большое орудие в арсенале Кибран – “Бомбардир”, наносящий огромный урон и обладающий невероятной дальностью стрельбы. Из всего оружия Кибран по дальности поражения он уступает только стратегической ракетной установке.

**Стратегическая ракетная установка** **“Спаситель”**



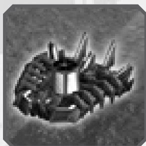
Внутренний инженерный отсек этой ракетной установки позволяет создавать и хранить несколько стратегических боеголовок огромной мощности. Для постройки ракет необходимо отдать соответствующий приказ.

**Квантовые врата** **“Заклинатель”**



“Заклинатель” позволяет призывать автономный командный бот поддержки.

**Опытная передвижная скорострельная артиллерийская установка** **“Испепелитель”**



“Испепелитель” – скорострельная артиллерийская установка, использующая систему распределения тепла, что позволяет быстро выстреливать мощнейшими артиллерийскими снарядами. Недостаток энергии – единственное, что может ограничить скорость стрельбы “Испепилителя”.

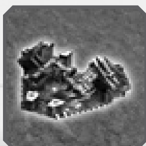
**ПРОМЫШЛЕННОСТЬ**

**Инженер**



Инженер – многоцелевая боевая единица для строительства, захвата, ремонта и утилизации. Являясь амфибией, инженер способен к передвижению и строительству на воде.

**Бронетанковый завод**



Бронетанковый завод создает наземную боевую технику. Улучшается до ТУ2 и может содействовать другим заводам.

**Авиационный завод**



Авиационный завод создает воздушную боевую технику. Улучшается до ТУ2 и может содействовать другим заводам.

**Верфь**



Верфь создает боевые корабли. Улучшается до ТУ2 и может содействовать другим верфям.

**Инженер**



Это улучшенная версия инженера ТУ1, способная к возведению более сложных строений. Строится на заводе ТУ2.

**Бронетанковый завод**



Модернизация бронетанкового завода ТУ1. Завод может быть модернизирован до ТУ3, получив возможность производить более сложную технику. Также он может содействовать другим заводам.

**Авиационный завод**



Модернизация авиационного завода ТУ1. Завод может быть модернизирован до ТУ3, получив возможность производить более сложную технику. Также он может содействовать другим заводам.

**Верфь**



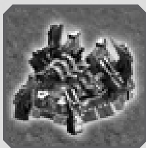
Модернизация верфи ТУ1. Верфь может быть модернизирована до ТУ3, получив возможность производить более сложную технику. Также она может содействовать другим верфям

**Инженер**



Это улучшенная версия инженера ТУ2, способная возводить наиболее сложные строения. Только этот тип инженера может создавать экспериментальные боевые единицы и строения. Производится на заводе ТУ3.

**Бронетанковый завод**



Модернизация бронетанкового завода ТУ2. Более не модернизируется. Может содействовать другим заводам.

**Авиационный завод**



Модернизация авиационного завода ТУ2. Более не модернизируется. Может содействовать другим заводам.

**Верфь**



Модернизация верфи ТУ2. Более не модернизируется. Может содействовать другим верфям.

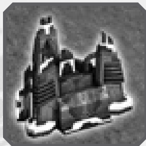
## УПРАВЛЕНИЕ РЕСУРСАМИ

**Силовой генератор**



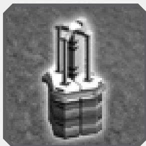
Генератор – дешевый и надежный источник энергии. Генераторы могут быть пристроены к другим строениям, что снижает энергозатраты на их содержание.

**Углеводородная электростанция**



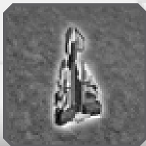
Залежи ископаемого топлива до сих пор служат надёжным природным источником энергии. Углеводородные электростанции эффективнее стандартных силовых генераторов.

**Аккумулятор энергии**



Аккумуляторы энергии увеличивают максимальный запас энергии, доступный командующему. АЭ, пристроенные к генераторам, накапливают больше энергии.

**Экстрактор материи**



Материя – ценнейший ресурс в Бесконечной войне, добывается с помощью экстрактора материи. Экстрактор может быть модернизирован до нагнетателя материи.

**Фабрикатор материи**



Фабрикатор материи – гениальная система для превращения энергии в материю. Этот процесс потребляет значительное количество энергии, поэтому стоит использовать фабрикаторы, только если запасы материи на исходе или совсем иссякли.

**Хранилище материи**



Хранилище материи увеличивает максимальный запас материи, доступный командующему. ХМ, пристроенные к экстракторам или фабрикаторам материи, накапливают больше материи.

**Силовой генератор**



Генератор ТУ2 стоит дорого, но он вырабатывает значительно больше энергии. Строительство зданий вплотную к генератору снижает энергозатраты на их содержание.

**Экстрактор материи**



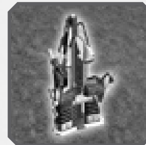
Экстрактор ТУ2 создается на базе экстрактора материи ТУ1 или строится инженером ТУ2. Данная модификация потребляет больше энергии, но значительно эффективнее в добыче материи.

**Силовой генератор** **Ионный реактор**



Ионный реактор – лучший источник энергии на поле боя. Строительство зданий вплотную к ионному реактору снижает энергозатраты на их содержание.

**Экстрактор материи**



Экстрактор ТУ3 создаётся на базе экстрактора материи ТУ2 или строится инженером ТУ3. Данная модификация потребляет больше энергии, но значительно эффективнее в добыче материи.

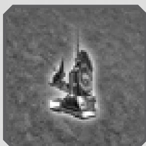
**Фабрикатор материи**



Комплекс синтеза материи производит большое количество материи при огромных расходах энергии. Его функционирование возможно только в инфраструктуре с избыточным количеством энергии.

**РАЗВЕДКА**

**Радиолокационная система** **“Охват”**



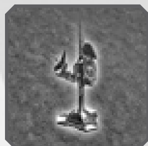
Базовый радар Кибран обладает небольшой дальностью и легкой броней, но крайне дешев при постройке. В дальнейшем может быть модернизирован.

**Гидроакустический комплекс** **“Ной”**



Гидролокатор Кибран довольно удобен в качестве дешевого средства обнаружения подводных лодок на малых расстояниях. Гидролокатор можно модернизировать для увеличения дальности обнаружения и получения новых возможностей.

**Радиолокационная система**



Радарная система ТУ2 – это модернизированная версия радара ТУ1 с увеличенным радиусом обнаружения. Может быть создана на базе радара ТУ1 и далее переделан во Всеволновой радар.

**Гидроакустический комплекс**



Гидроакустический комплекс ТУ2 – это модернизированная версия гидролокатора ТУ1 с увеличенным радиусом обнаружения. Может быть создан на базе гидролокатора ТУ1 и далее переделан в мобильный вариант.

**Генератор маскирующего поля** **“Сумрак”**



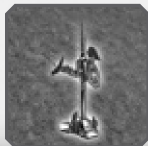
При включении маскирующего поля вся техника в радиусе его действия становится невидимой для радаров противника. Однако маскирующее поле “Сумрак”, не спасёт от визуального обнаружения.

**Гидролокационная платформа**



Гидролокационная платформа ТУ3 – это мобильный гидролокатор с большим радиусом действия. Вдобавок на нём установлен генератор шумовых помех, скрывающий от вражеских гидролокаторов дружественную технику в небольшом радиусе.

**Всеволновой сенсорный комплекс** **“Олимп”**



Всеволновой радар – вершина технологий дальнего обнаружения. Помимо непревзойденной дальности, он также создаёт помехи в работе маскирующего поля и прочих технологий маскировки.

## ЭОН ИЛЛЮМИНАТ

Во время второй великой экспансии человечества в космос командующий Трент Смит из Империи Земли возглавил группу ученых и колонистов, отправившихся на планету Серафим II, примерно в пять раз превышающую по размерам Землю. Именно здесь человечество впервые встретилось с представителями другой разумной цивилизации. Командующий Смит воспользовался непроверенным на практике протоколом для контактов с инопланетной цивилизацией, объявил карантин на планете и прервал связь с Землей, чтобы не раскрыть инопланетянам ее местонахождение. Записи в бортовом журнале Смита свидетельствуют о том, что он приказал считать инопланетян врагами. Чужаков назвали Серафимами, так земляне просто не могли правильно произнести название их расы. Точные причины такого поведения Смита неизвестны.

Бурная негативная реакция Смита не позволила начать мирные переговоры между двумя расами. Однако биолог из земной колонии, доктор Джейн Бурк ослушалась приказа и вошла в контакт с Серафимами. Затем к ней присоединились и другие колонисты, и вскоре маленькая группа людей уже общалась с Серафимами и училась у них.

Серафимы учили землян квантовой и временной механике. И что еще более важно, они познакомили их с философским учением, которое прежде люди даже не могли себе представить – это был путь к миру и всеобщей любви, который мог полностью изменить мировоззрение человечества и восприятие вселенной.

Когда Смит узнал, что Бурк вошла в контакт с инопланетянами, то решил, что ее подвергли процедуре промывания мозгов. Он приказал колонистам начать военные действия и уничтожить инопланетян и всю планету. Несмотря на то, что инопланетяне говорили о миллионах лет мирного существования, войскам ОФЗ пришлось столкнуться со странными, но эффективными боевыми машинами другой расы.

Войска Смита уже были на грани полного поражения, они ничего не могли противопоставить многочисленным и отлично обученным боевым монахам Серафимов, когда земным ученым удалось создать штамм вируса, с которым никогда не сталкивалось коренное население планеты. Серафимов застали врасплох, и, несмотря на все усилия доктора Бурк, ей удалось только замедлить развитие смертельной болезни. Вся атмосфера планеты была заражена, ни один Серафим не выжил.

В один из последних дней общения людей и Серафимов инопланетяне решили рассказать Бурк о “Пути” столько, сколько они успеют. В середине одного из уроков у Бурк начались видения: она увидела галактику, раздираемую войнами, звездные системы, опустошенные из-за ресурсов, уничтоженные планеты и миллиарды человеческих жертв. В этот момент Бурк поняла, что “Путь” Серафимов – единственное средство, которое может помешать Империи все разрушить.

100 лет спустя, после того как несколько экспедиций, отправленных в район местонахождения планеты Серафимов, пропали без следа, на Землю пришло сообщение. Оно было очень простым: колонисты, которые остались на Серафиме II, называли себя Эон Иллюминат. Они предложили Империи воспользоваться учением мудрой внеземной цивилизации и принять участие в “чем-то прекрасном”.

Как и предвидела Бурк, Империя ничего не ответила и немедленно отправила войска, чтобы изолировать Серафим II. В глазах Эон Империя сразу же превратилась в осквернителя и разрушителя миров, и ее судьба была предрешена.

### КУЛЬТУРА

Эон любят изящество и красоту, им нравятся тайны. Трудно представить себе, как представители этой относительно новой цивилизации ведут аскетическую жизнь монахов. Обычного гражданина Эон отличает тихая и вкрадчивая речь, скромность и внутренняя дисциплина. Эти черты характера жизненно необходимы людям, которые так много знают друг о друге, а учение, оставленное внеземной цивилизацией, помогает им поддерживать “гармоничное существование”.

Однако без руководства настоящих Серафимов Эон не способны полностью освоить Путь. В результате будущее представляется им смутным и туманным. В одном они твердо уверены: если у них ничего не получится – человечество уничтожит само себя.

### АРМИЯ

В основе элегантного дизайна боевых машин Эон лежит их стремление к чистоте и красоте. Однако под сверкающими бесшовными корпусами скрываются смертоносные системы вооружения, способные мгновенно уничтожить противника. Это сочетание красоты и жестокости характерно для всей техники Эон.

Боевые машины Эон, как правило, предназначены для выполнения какой-то одной определенной задачи. Эон часто используют технологии звуковых волн, гравитационные пушки и квантовые технологии. Вся военная техника снабжена силовыми энергетическими экранами. Эон также научились использовать антиматерию – как в качестве мощного источника энергии, так и с учетом ее взрывчатых свойств. Воинские подразделения Эон способны быстро передвигаться по любой пересеченной местности.

Военная тактика Эон в основном строится на том, чтобы как можно быстрее уничтожить оборонительные укрепления и базы противника. Вся боевая техника Эон спроектирована таким образом, что она может мгновенно выдвинуться в район боевых действий и нанести удар по врагу. Все солдаты Эон – воины-аскеты, спартанское воспитание и скромный образ жизни прекрасно подготовили их к главной задаче – искоренить человеческую заразу во всей галактике. Что интересно, в основном в армии Эон служат женщины. И хотя Эон жалеют своих соплеменников, они прекрасно понимают, что другие группировки просто не способны принять Путь и начать новую жизнь, а значит, они должны быть “очищены” – то есть уничтожены.

### ГЛАВНЫЕ ПЕРСОНАЖИ ЭОН

**Имя:** **Рианна Бурк**
**Звание:** принцесса Эон Иллюминат
**Возраст:** 27



Вся информация о принцессе Рианне Бурк засекречена. Известно лишь то, что она родилась в семье провидцев и унаследовала все черты, необходимые для того, чтобы стать одной из наиболее вероятных претенденток на престол. Когда прежняя правительница, принцесса Миранда Бурк, сложила с себя полномочия, принцесса Рианна под фанфары взошла на трон.

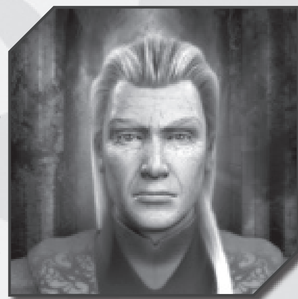
Сильная, решительная и невероятно красивая женщина, принцесса Рианна пользуется большой популярностью среди Эон. Однако радиоперехваты разговоров принцессы показывают, что она пытается повернуть Эон в новом направлении: Она говорит не об “очищении”, а об установлении постоянного мира. Неизвестно, то ли во внешней политике Эон действительно произошли значительные изменения, то ли это очередная пропагандистская уловка.

**Имя:** **Советник Тот**
**Возраст:** 72



Частная жизнь советника Тот засекречена, что характерно для большинства официальных лиц Эон. Неизвестно даже как ее зовут, но одно можно утверждать наверняка: Тот – главный советник принцессы. Известно, что в течение своей жизни она была главным советником не менее чем у трех принцесс. Также ходят слухи, что Тот лично отбирала кандидатуры двух последних правительниц, в том числе и Рианну, хотя это никто не может подтвердить.

**Имя:** **Джаран Марксон**
**Звание:** Аватара Войны
**Возраст:** 51



Аватара Марксон занимает высшую военную должность в Иллюминате, этого человека боится вся галактика. О его частной жизни ничего не известно, хотя все считают, что изначально он готовился стать священником.

Никто не смеет усомниться в военном таланте Марксона и побить его рекорд: он выиграл больше сражений, чем любой другой командующий Эон. Жестокий и безжалостный, Марксон готов убить любого, кто встанет у него на пути, даже если тот попытается сдаться.

### БОЕВЫЕ ЕДИНИЦЫ И СТРОЕНИЯ

#### Автономный командный бот поддержки



Автономный командный бот поддержки может быстро восстановить или отремонтировать любое здание или технику. АКБП вызывается через квантовые врата.

#### Разведывательная машина “Дух”



Обладающая отличной скоростью и неплохим вооружением разведывательная машина “Дух” способна постоять за себя.

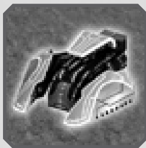
**Легкий штурмовой бот** **“Охотник”**

Эти невероятно быстрые боты созданы для нанесения как можно большего урона. Импульсные звуковые излучатели ближнего действия, встроенные в каждую руку, испускают сфокусированные всепроникающие веерные звуковые волны, разрушающие плотную материю.



**Легкий танк** **“Аврора”**

У “Авроры” очень легкая броня, но это компенсируется отличной дальностью стрельбы и большой мощностью. К счастью для врагов, дезинтегратор, установленный на “Авроре”, имеет крайне низкую скорострельность.



**Легкая САУ** **“Зной”**

Низкая точность огня “Зноя” компенсируется большим количеством одновременно выстреливаемых снарядов и площадью поражения. Снаряды имеют очень малый радиус взрыва, но наносят значительный урон.



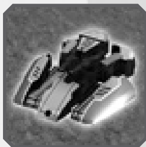
**СЗУ** **“Чертополох”**

“Чертополох” снабжен скорострельной батареей импульсных звуковых излучателей. Это оружие специально разработано против легкой брони, установленной на воздушной технике.



**Тяжелый танк** **“Обсидиан”**

“Обсидиан” вооружён квантовой пушкой – мощным, но очень медленным оружием. “Обсидиан” оборудован генератором тахионного щита, который защищает его от повреждений.



**Самоходная ракетная установка** **“Вечерня”**

Вооруженная установкой тактических ракет “Змей”, “Вечерня” эффективна на средних дистанциях, однако наносит сравнительно небольшие повреждения и для уничтожения целей ей требуется несколько попаданий.



**Самоходное зенитное орудие** **“Восход”**

“Восход” вооружен темпоральным флуктуатором. Это устройство создает “пузырь”, разрушающий цель на квантовом уровне, так что она просто рассыпается на части.



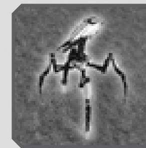
**Мобильный генератор силового поля** **“Пристанище”**

“Пристанище” использует комбинацию генераторов электромагнитных и кинетических щитов для защиты дружественной техники от вражеского огня в значительном радиусе. В основном оно используется для прикрытия наземных сил, идущих в атаку.



**Штурмовой осадный бот** **“Предвестник”**

“Предвестник” вооружён высокомощным лазером и оборудован упрощенной системой утилизации и ремонта, которая позволяет ему утилизировать найденную на поле боя материю и самоременонтироваться.



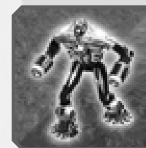
**Тяжелая САУ** **“Спокойствие”**

Тяжелая самоходная артиллерийская установка Эон наносит невероятные повреждения на огромных дистанциях. Звукорезонансный снаряд при взрыве вызывает разрушение твёрдых тел в небольшом радиусе.



**Священный штурмовой бот** **“Галактический Колосс”**

“Колосс” вооружен фазонным лазером, которым он может почти мгновенно испепелить любую технику противника. Кроме того, “Колосс” может притягивать силовым лучом небольшие боевые единицы противника и давить их.



**Самолёт-разведчик** **“Мираж”**

В соответствии с традицией Эон создавать простую, узкоспециализированную технику, “Мираж” – не более чем высокоточная управляемая ракета, снабженная усовершенствованными оптическими сенсорами.



**Перехватчик** **“Хранитель”**

На перехватчиках не установлено ничего, кроме вооружения, необходимого для быстрого уничтожения воздушных целей. Батарея импульсных звуковых излучателей “Хранителя” идеально приспособлена для близкого боя с авиацией противника.



**Бомбардировщик-штурмовик** **“Искра”**

“Искра” сбрасывает одну мощную хронобомбу. В месте взрыва на короткое время остается темпоральное поле, “замораживающее” вражескую технику.



**Легкий воздушный транспорт** **“Колесница”**



Легкий транспорт создан для перевозок небольших ударных отрядов ботов или танков. Он очень быстр, но, в отличие от более тяжёлой версии, не вооружён и обладает слабой бронёй и малой грузоподъёмностью.

**Штурмовик** **“Призрак”**



Этот штурмовик вооружён четырёхствольным лёгким лазером, установленным на брюхе. Это оружие наносит незначительные повреждения, но оно отличается очень высокой скорострельностью.

**Торпедный бомбардировщик** **“Стрекоза”**



Торпедный бомбардировщик Эон сбрасывает импульсные глубинные бомбы, которые наводятся на цель и взрываются, разрушая корпус корабля и нанося внутренние повреждения.

**Воздушный транспорт** **“Корунд”**



“Корунд” – это быстрый воздушный транспорт, созданный для перебросок небольших отрядов ботов или танков. Его броня гораздо мощнее, чем у “Колесницы”, и он вооружён импульсной акустической батареей.

**Самолёт-шпион** **“Провидец”**



“Провидец” – лучший мобильный разведчик Эон. Он не оборудован гидролокатором, но обладает большой дальностью полета и большим радиусом действия радара и оптических сенсоров.

**Истребитель-перехватчик** **“Венец”**



“Венец” – первая попытка интеграции технологии Серафимов в технику Эон. Квантово-телепортационная автопушка “Венец” использует эффект квантового смещения для доставки осколочных снарядов сразу к цели.

**Стратегический бомбардировщик** **“Молот”**



“Молот” сбрасывает кварковую бомбу. Радиус поражения таких бомб невелик, но они наносят значительные повреждения. “Молот” также может сбрасывать инфракрасные ловушки, которые “обманывают” вражеские системы наведения.

**Летающая крепость** **“Царь”**



Самое мощное оружие “Царя” – большой генератор квантового луча, установленный в самом центре боевой машины. Если этого покажется мало, то “Царь” может нести в своём ангаре целое звено самолётов.

**Фрегат** **Класс “Маяк”**



“Маяк” – опора флота Эон. Его радар и гидролокатор делают его незаменимым в составе групп боевых кораблей. Он также предоставляет небольшую противоторпедную защиту.

**Ударная подводная лодка** **“Сильфида”**



“Сильфида” – специализированный охотник за кораблями. Она оборудована двумя стандартными для Эон хроно-торпедными аппаратами и по своим характеристикам не отличается от подводных лодок других сторон конфликта.

**Штурмовой катер** **“Ракушка”**



“Ракушка” вооружена стандартной для Эон зенитной импульсной акустической батареей и обеспечивает флот Эон противовоздушной обороной. Она обладает высокой скоростью, но слабой бронёй.

**Крейсер** **Класс “Бесконечность”**



Созданный для обеспечения мощной ПВО, крейсер “Бесконечность” вооружен двумя ракетными установками “Фанатик” класса “земля-воздух” и спаренной квантовой пушкой для огневой поддержки основных ударных сил.

**Эсминец** **Класс “Исход”**



Созданный для непосредственной огневой поддержки и охоты за подлодками, “Исход” оснащен орудием “Забвение”, а также широким спектром противолодочного и противоторпедного вооружения.

**Линкор** **Класс “Знамение”**



“Знамение” вооружено тремя орудиями “Забвение”, низкая скорострельность которых компенсируется высокой мощностью. Две системы пуска противоракетных ловушек “Блуждающий огонёк” обеспечивают некоторую защиту от ракет противника.

**Авианосец** — **Класс “Курильщик”**



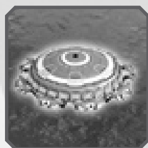
“Курильщик” может перевозить несколько эскадрилий летательных аппаратов, а также ремонтировать и дозаправлять их. На “Курильщике” нет наступательного вооружения, однако есть две ракетные установки “Фанатик” класса “земля-воздух”.

**Стратегическая ракетная подлодка** — **“Глушитель”**



“Глушитель” – это подводная ракетная платформа. Ее основное вооружение – комплекс запуска тактических ракет “Змей”. Две ракеты могут быть переоборудованы для несения стратегических боеголовок.

**Подводный линкор** — **“Буря”**



Для атаки других морских целей, “Буря” вооружена аппаратами пуска тяжёлых хроно-торпед. Всплывая на поверхность, она также может использовать орудие “Забвение” и строить лёгкие боевые корабли.

**Оборонительная турель** — **“Гейзер”**



Базовая наземная оборонительная система для гражданских и второстепенных военных объектов, турель “Гейзер” оборудована гравитонным прожектором, что обеспечивает достаточную огневую мощь без ущерба для энергоснабжения базы.

**Зенитная пушка** — **“Искатель”**



“Искатель” снабжен стандартной для Эон зенитной импульсной батареей ПВО. При строительстве на воде крепится на плавучей платформе.

**Торпедный аппарат** — **“Прилив”**



“Прилив” – слабо бронированное, но дешёвое и эффективное средство обороны против судов противника, использующее хроно-торпедный аппарат Эон. “Прилив” можно строить только на воде.

**Секция стены**



Как и другие фракции, Эон используют модульную систему строительства стен для защиты своих баз от вторжения и обстрела прямой наводкой.

**Оборонительная турель** — **“Забвение”**



“Забвение”, названное так в честь установленного на нём орудия “Забвение”, – это тяжело бронированная огневая башня. Орудие Эон “Забвение” – это медленное, но разрушительное оружие, наносящее удар по площади.

**Зенитный артиллерийский комплекс**



Вместо обычного зенитного орудия Эон используют темпоральный флуктуатор. Это устройство создает “пузырь”, разрушающий цель на квантовом уровне, так что она просто рассыпается на части.

**Тактическая система ПВО** — **“Вулкан”**



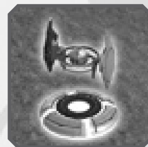
“Вулкан” запускает тепловую ловушку “Блуждающий огонёк”, которая приманивает и уничтожает приближающиеся ракеты противника. “Вулкан” может быть построен на воде.

**Торпедный аппарат**



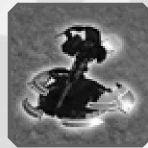
Торпедный аппарат ТУ2 – это улучшенная версия торпедного аппарата ТУ1. Обладает усиленным бронированием и оборудован залповой системой пуска хроно-торпед.

**Генератор защитного поля** — **“Щит света”**



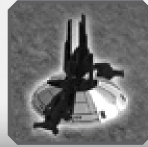
“Щит света” – это версия силового щита используемая Эон. Для защиты от вражеских ракет и снарядов в нём используется комбинация генераторов электромагнитных и кинетических щитов.

**Зенитно-ракетный комплекс** — **“Вознесение”**



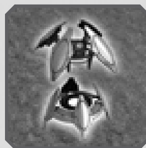
Эта установка стреляет одной ракетой “Фанатик”, чем отличается от других систем ПВО. При строительстве на воде крепится на плавучей платформе.

**Стратегическая система ПРО** — **“Заступник”**



“Заступник” создан для уничтожения приближающихся стратегических ракет противника. Может построить и хранить до 5 ракет. Для постройки ракет необходимо отдать соответствующий приказ.

**Тяжелый генератор защитного поля** **“Сияние”**



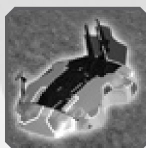
Модернизированная версия “Щита света” – “Сияние” имеет увеличенный радиус действия и может поглотить больше повреждений, прежде чем щит спадёт.

**Артиллерийская установка** **“Миазма”**



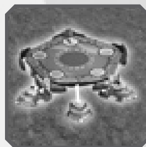
Артиллерийский комплекс “Миазма” назван в честь применяемых на нем боеприпасов – снарядов “Миазма”, которые с течением времени наносят огромный урон.

**Тактическая ракетная установка** **“Змей”**



Установка может построить и хранить до восьми ракет “Змей”. Эти ракеты наносят значительные повреждения и оставляют после себя очаг возгорания, наносящий дополнительный урон. Для постройки ракет необходимо отдать соответствующий приказ.

**Аэродром** **“Колыбель”**



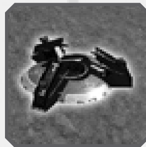
“Колыбель” – платформа для ремонта и дозаправки самолетов, помогающая увеличить дальность беспосадочных полётов.

**Тяжёлая артиллерийская установка** **“Эмиссар”**



Самая мощная стационарная артиллерийская установка Эон стреляет на огромные дистанции и с феноменальной точностью. Невероятная разрушительная мощь звукорезонансных снарядов компенсирует её низкую скорострельность.

**Стратегическая ракетная установка** **“Апокалипсис”**



Эта пусковая установка может построить и хранить до пяти квантово-искажающих боеголовок, причиняющих огромные разрушения на больших расстояниях. Для постройки ракет необходимо отдать соответствующий приказ.

**Квантовые врата** **Портал**



Портал позволяет призвать автономный командный бот поддержки, способный чинить и восстанавливать технику и здания.

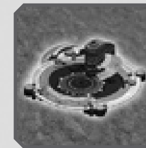
**ПРОМЫШЛЕННОСТЬ**

**Инженер**



Инженер – многоцелевая боевая единица для строительства, захвата, ремонта и переработки. Являясь амфибией, инженер способен к передвижению и осуществлению строительства на воде. Может пожертвовать собой для ускорения строительства.

**Бронетанковый завод**



Бронетанковый завод создает наземную боевую технику. Улучшается до ТУ2 и может содействовать другим заводам.

**Авиационный завод**



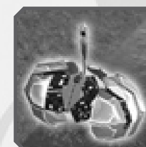
Авиационный завод создает воздушную боевую технику. Может быть улучшен до ТУ2 и может содействовать другим заводам.

**Верфь**



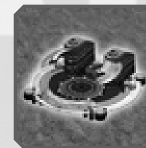
Верфь создает боевые корабли. Может быть улучшен до ТУ2 и может содействовать другим верфям.

**Инженер**



Это улучшенная версия инженера ТУ1, способная к постройке более сложных строений. Строится на заводе ТУ2.

**Бронетанковый завод**



Модернизация бронетанкового завода ТУ1. Завод может быть модернизирован до ТУ3, получив возможность производить более сложную технику. Также он может содействовать другим заводам.

**Авиационный завод**



Модернизация авиационного завода ТУ1. Завод может быть модернизирован до ТУ3, получив возможность производить более сложную технику. Также он может содействовать другим заводам.

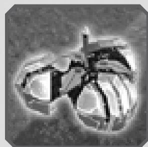
**Верфь**

Модернизация верфи ТУ1. Верфь может быть модернизирована до ТУ3, получив возможность производить более сложную технику. Также она может содействовать другим верфям



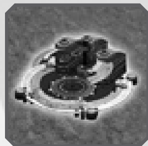
**Инженер**

Это улучшенная версия инженера ТУ2, способная к постройке наиболее сложных строений. Только этот тип инженера может строить экспериментальные боевые единицы и строения. Производится на заводе ТУ3.



**Бронетанковый завод**

Модернизация бронетанкового завода ТУ2. Более не модернизируется. Может содействовать другим заводам.



**Авиационный завод**

Модернизация авиационного завода ТУ2. Более не модернизируется. Может содействовать другим заводам.



**Верфь**

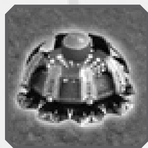
Модернизация верфи ТУ2. Более не модернизируется. Может содействовать другим верфям.



**УПРАВЛЕНИЕ РЕСУРСАМИ**

**Генератор**

Генератор – дешевый и надежный источник энергии. Генераторы могут быть пристроены к другим строениям, что снижает энергозатраты на их содержание.



**Углеводородная электростанция**

Залежи ископаемого топлива до сих пор служат надёжным природным источником энергии. Углеводородные электростанции эффективнее стандартных силовых генераторов.



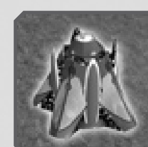
**Аккумулятор энергии**

Аккумуляторы энергии увеличивают максимальный запас энергии, доступный командующему. АЭ, пристроенные к генераторам, накапливают больше энергии.



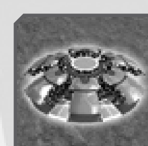
**Экстрактор материи**

Материя – ценнейший ресурс в Бесконечной войне, добывается с помощью экстрактора материи. Экстрактор может быть модернизирован до Нагнетателя материи.



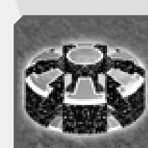
**Фабрикатор материи**

Фабрикатор материи – гениальная система для превращения энергии в материю. Этот процесс потребляет значительное количество энергии, поэтому стоит использовать фабрикаторы, только если запасы материи на исходе или совсем иссякли.



**Хранилище материи**

Хранилище материи увеличивает максимальный запас материи, доступный командующему. ХМ, пристроенные к экстракторам или фабрикаторам материи, накапливают больше материи.



**Генератор**

Генератор ТУ2 стоит дорого, но он вырабатывает значительно больше энергии. Строительство зданий вплотную к генератору снижает энергозатраты на их содержание.



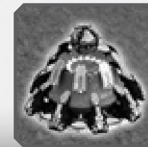
**Экстрактор материи**

Экстрактор ТУ2 строится на базе экстрактора материи ТУ1 или строится инженером ТУ2. Данная модификация потребляет больше энергии, но значительно эффективнее в добыче материи.

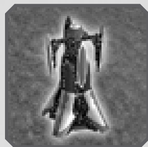


**Генератор** **Квантовый реактор**

Квантовый реактор – лучший источник энергии на поле боя. Строительство зданий вплотную к квантовому реактору снижает энергозатраты на их содержание.



**Экстрактор материи**



Экстрактор ТУ3 создаётся на базе экстрактора материи ТУ2 или строится инженером ТУ3. Данная модификация потребляет больше энергии, но значительно эффективнее в добыче материи.

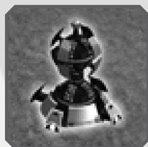
**Фабрикатор материи**



Комплекс по синтезу материи производит большое количество материи при огромных расходах энергии. Его функционирование возможно только в инфраструктуре с избыточным количеством энергии.

**РАЗВЕДКА**

**Радиолокационная система**



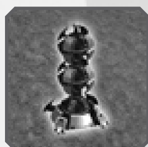
Базовый радар обладает небольшой дальностью и легкой броней, но крайне дёшев в постройке. В дальнейшем может быть модернизирован для улучшения дальности обнаружения и получения новых возможностей.

**Гидроакустический комплекс**



Гидролокатор Эон неплохо справляется в качестве дешевого средства обнаружения подводных лодок на малых расстояниях. Гидролокатор можно модернизировать для улучшения дальности обнаружения и получения новых возможностей.

**Радиолокационная система**



Радарная система ТУ2 – это модернизированная версия радара ТУ1 с увеличенным радиусом обнаружения. Может быть создан на базе радара ТУ1 и далее переделан во всеволновой радар.

**Гидроакустический комплекс**



Гидроакустический комплекс ТУ2 – это модернизированная версия гидролокатора ТУ1 с увеличенным радиусом обнаружения. Может быть создан на базе гидролокатора ТУ1 и далее переделан в мобильный вариант.

**Генератор маскирующего поля**



Генератор маскирующего поля накрывает большую территорию полем, заглушающим радарные системы. Он способен скрыть от вражеского радара всё в зоне своего действия, но не спасает от визуального обнаружения.



**Гидролокационная платформа**



Гидролокационная платформа – мобильный вариант гидролокационной платформы дальнего действия. Несет на себе несколько противоторпедных установок. Может быть создана на базе гидролокатора ТУ2.

**Всеволновой радарный комплекс**



Всеволновой радар – вершина технологий дальнего обнаружения. Помимо непревзойденной дальности, он также создаёт помехи в работе маскирующего поля и прочих технологий маскировки.

## ГЛАВА 8. МНОГОПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКАЯ ИГРА И РЕЖИМ СХВАТКИ

Supreme Commander поддерживает как многопользовательскую игру, так и режим схватки. Вы можете выбрать оба режима через главное меню; их объединяют некоторые ключевые моменты. (Дополнительная информация по многопользовательской игре представлена далее в этой главе.) Вот основы, которые вам необходимо знать, чтобы играть в оба режима. Все настройки устанавливаются на компьютере-сервере.

#### УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ

**Убийство:** уничтожение вражеского командующего.
**Истребление:** уничтожение всех боевых единиц противника.
**Превосходство:** уничтожение всех вражеских зданий, всех инженеров, а также командующих.

#### ТУМАН ВОЙНЫ

**Исследован:** видна карта местности.
**Не исследован:** карта местности не видна.
**Нет:** карта полностью открыта.

#### МАКСИМАЛЬНОЕ КОЛИЧЕСТВО БОЕВЫХ ЕДИНИЦ

Определяет максимальное количество боевых единиц каждого из игроков.
**Примечание.** В режиме многопользовательской игры необходимо, чтобы все нажали кнопку “Готов”, прежде чем игра может быть начата. В режиме схватки в этом нет необходимости.

### МНОГОПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИЙ РЕЖИМ В СЕТИ ИНТЕРНЕТ

Бесплатный Интернет-сервис устанавливается вместе с игрой. Этот сервис позволяет вам сражаться вам с противниками по всему миру, создавать и находить игры, сохранять список контактов, основать клан и следить за вашим продвижением в таблице игроков. Чтобы начать многопользовательскую игру, просто щелкните соответствующую кнопку в главном меню. Будет запущен сетевой сервис. Далее вы должны будете создать сетевой профиль. Для этого вам необходимо ввести имя (которое также будет и вашим внутриигровым именем), адрес электронной почты и лицензионный ключ игры. Как только вы присоединились к игровому многопользовательскому сервису, вы можете сразу же броситься в бой.

#### СОЗДАНИЕ СВОИХ ИГР

Если вы выберете этот пункт меню, вы будете должны установить игровые настройки, такие как условия победы, карту и количество игроков. Нажмите кнопку “Создать игру”, чтобы начать. Для начала вам необходимо придумать и ввести название игры. После этого вы попадете в меню настроек игры.

#### ПРИСОЕДИНЕНИЕ К ДРУГИМ ИГРАМ

Вы можете просмотреть список игр и выбрать ту, которая устраивает вас. Чтобы присоединиться, дважды щелкните название игры.

#### РАНГОВАЯ ИГРА

Игра анонимно проводит анализ оппонентов и может подобрать подходящих вам по уровню. Чтобы найти такого оппонента, вам необходимо выбрать этот пункт меню и ввести дополнительные критерии. Ранговые игры анонимны и создаются автоматически по предпочтениям участников.

#### КОМАНДНЫЕ ИГРЫ

Этот пункт меню позволяет вам и вашим союзникам найти другие команды игроков и сразиться с ними. Достаточно выбрать этот пункт меню и набрать команду. Как только это будет сделано, игра сама найдет и предложит вам оппонентов.

#### РАНГИ, РЕЙТИНГИ И ТАБЛИЦЫ

Игра автоматически собирает все показатели и определяет ваш ранг (в основном опираясь на количество побед и поражений). Проще говоря, чем больше у вас побед, тем выше ваш ранг. Также повлиять на ваш ранг и рейтинг может ранг и рейтинг оппонентов, против которых вы играете: чем он выше, тем сложнее победа, но быстрее подъем в таблице. Также существует система таблиц, где можно просмотреть рейтинговую информацию игроков.

#### КАНАЛЫ ЧАТА И ЛИЧНЫЕ СООБЩЕНИЯ

Помимо помощи в нахождении противников, игра также позволяет игрокам легко общаться друг с другом и даже создавать закрытые каналы.

Чтобы присоединиться к общению, просто нажмите соответствующую кнопку. Чтобы создать канал, наберите /join “название канала” (без кавычек) в строку для сообщений. Если вы знаете название канала, к которому хотите присоединиться, то наберите в строке сообщения /join “название канала” (без кавычек), и сервис подключит вас. Чтобы просмотреть доступные команды, наберите “/” в строке для сообщений. Вы также можете отправлять личные сообщения, щелкнув правой кнопкой мыши имя пользователя и выбрав команду “Отправить личное сообщение”.

## СОЮЗНИКИ И КЛАНЫ

Сервис позволяет вам вести список союзников и следить за их присутствием в игре. Также игроки могут создавать кланы и приглашать в них других игроков. Основным преимуществом кланов является закрытый канал общения, доступный только членам клана.

**ИНФОРМАЦИЯ: ВСЕ ОБНОВЛЕНИЯ К SUPREME COMMANDER ИДУТ ЧЕРЕЗ ИНТЕРНЕТ-СЕРВИС. КАК ТОЛЬКО ВЫ ПОДКЛЮЧИТЕСЬ К СЕТИ, ОНА ПРОСКАНИРУЕТ ВАШИ ФАЙЛЫ И ЗАМЕНИТ УСТАРЕВШИЕ.**

## ИГРА ПО ЛОКАЛЬНОЙ СЕТИ

Чтобы играть в многопользовательскую игру по локальной сети, выберите пункт меню “Коллективная игра”, затем – “Локальная сеть”. Вам будет предложено ввести кличку, затем вы должны будете указать имя сервера и задать игровые настройки (карту, условия победы и другие).

Чтобы присоединиться к игре по локальной сети, просто введите кличку, выделите доступную игру и щелкните кнопку “Присоединиться”. Вы попадете в игровой вестибюль, где сможете выбрать цвет и сторону конфликта, а также просигнализировать о готовности начать игру.

За дополнительной информацией обратитесь к файлу readme.txt либо в службу технической поддержки.

# АВТОРЫ

## THE SUPREME COMMANDER TEAM

DESIGN

**Lead Designer / Creative Director**
Chris Taylor
**Senior Designer**
Bradley Rebh
**AI Designer**
John Comes
**Campaign Designer**
Jason Janicki
**Designer**
Evan Pongress

ENGINEERING

**Lead Engineer**
Jon Mavor
**Lead Architect**
Jeff Petkau
**Senior Engineers**
Bob Berry
Daniel Teh
Chris Blackwell
**Graphics and Tools Engineer**
Ivan Rumsey

BALANCE

**Balance and Tuning Lead**
Jacob McMahon
**Balance and Tuning**
Mike Marr
**Balance Production Assistant**
Eric Williamson

PRODUCTION

**Executive Producer**
Kent McNall
**Producer**
Gary Wagner
**Associate Producer**
Jeremy Ables
**Assistant Producer / Content Engineering**
Marc Scattergood
**Associate Producer Mission Briefings / FMV**
Evan Pongress
**Production & Content Coordinator**
David Kirwan
**UI Scripter / Production Assistant**
Ted Snook
**Production and Additional Design**
Jason Ernsdorff
**Production Assistant**
Damian Smolko
**Production Assistants / Art**
Audrey Cox
William S. Snoey
Jen Coig

CONTENT ENGINEERING

**Lead Content Engineer**
John Comes
**Content Engineering Manager**
Matt Mahon
**Content Engineer / Mission Systems**
Dru Staltmanz
**Content Engineer / Lead Visual Effects**
Gordon Duclos
**Content Engineers**
Jessica St. Croix
David Tomandl
Andres Mendez
**Content Engineer / Visual Effects**
Chris Gorski

MISSION SCRIPTING

Jessica St. Croix
David Tomandl
Dru Staltman
Matt Mahon
Brian Fricks
Christopher Burns
Ruth Tomandl
Grant Roberts

AUDIO

**Sound Designer / Audio Director**
Frank Bry
**Associate Sound Designer**
Howard Mostrom
**Original Music Score By**
Jeremy Soule
www.jeremysoule.com

ART DIRECTION

Kevin Pun
Steven Thompson

ART PRODUCTION MANAGER (GPG)

Mike Swanson

ART PRODUCTION MANAGER

Carlos Naranjo
Jim Miller

CONCEPT ART

TJ Frame
Rob Johnson
Mark Post
Sung Campbell
Paul Brandl
Steven Thompson
Morien Thomas
Lex Story
Vic Bonilla

UNITS MODELS AND TEXTURES

Marcus Ghaly
Sung Campbell
Jonathan Albert
Paul Brandl
Vic Bonilla
Lex Story
Morien Thomas
Rory Young
Kevin Dalziel
Nick Heitzman

UI AND ONLINE VISUALIZATION

Mark Forrer

ADDITIONAL UI ART

Jay Vidheecharoen

MISSION BRIEFING, HUD ART AND ANIMATION

Jonathan Cooper
Chandana Ekanayake
Audrey Cox
Jen Coig
Damian Smolko

TERRAIN AND PROPS

John Baron
Ian Walker
Christopher Burns
Morien Thomas
Rory Young

CINEMATICS DIRECTION

Steven Thompson
Evan Pongress

CINEMATICS TECHNICAL DIRECTOR

James Haywood

CINEMATICS

**Cinematic Lead**
Steve Thompson
**Cinematic Artists**
Ethan Walker
Richard Green
Morien Thomas
Lex Story
Vic Bonilla
Sung Cambell
Jonathan Albert

ADDITIONAL ART

TJ Frame
Ryan Duncan
Ian Farnsworth
Jason Zayas
Jason Robertson
John Gronquist

TEST

**Test Lead**
Paul Dahlke
**Multiplayer Lab**
Daniel Buehner

TESTERS

Bassama Algusane
Brandon Anthony
Aaron Christensen
Chris Daroza
Shawn O’Donnell
Micah Jelmberg

WRITERS

Jason Janicki
Evan Pongress
Bradley Rebh
William Harms

ADDITIONAL WRITING

Pete Gardner
Loren Coleman
Neal Hallford

ADDITIONAL DESIGN

**Multiplayer Map Designer**
Brett Johnson

ADDITIONAL ENGINEERING

Shanon Drone
Mike Biddlecombe
Elijah Emerson

Chad Queen
James Loe
MANUAL
William Harms
GAS POWERED GAMES
**CEO**
Chris Taylor
**President**
Kent McNall
**VP Operations**
Jacob McMahon
**VP Technology**
Bartosz Kijanka
**Senior Technologist**
Mike Biddlecombe
**Controller**
Daria Taylor
**Support**
Greg Stackhouse
**Logistics**
Dave Timoney
**Executive Assistant**
Lisa Thompson
HUMAN RESOURCES
**Director of HR**
Michelle Hippe
**HR Coordinator**
Kim Aue
IT
**IT Manager**
Brian Koloszyc
**Desktop Support Technician**
Colleen Parker
**IT Tech Support**
Jacob Hopkins

ONLINE MULTIPLAYER
**Producer**
Frank Rogan
**Senior Engineer**
Sam Demulling
**Engineer**
Tye Jones
**Contract Engineer**
Stephen Yu
**Artist**
Jay Vidheecharoen
**Web Designer**
Martin Peterson
NTT NEW TECHNOLOGY AND TOOLS GROUP
**VP Engineering**
Bartosz Kijanka
**Senior Engineer**
James Loe
**Senior Engineer**
Chad Queen
**Software Engineer**
Elijah Emerson
**Tools Engineer**
Marsh Macy
**Jr. Software Engineer**
Jason Bolton
GPG MARKETING
**Brand Manager**
Todd Lubsen
**Marketing**
Jeremy Snook
**Marketing Coordinator**
Paul Levy
**Editorial Manager**
William Harms
**Webmaster**
Martin Petersen
**Artist**
Jay Vidheecharoen
**GPG Store**
Aimee Rickerson
VOICE PRODUCTION
**PCB PRODUCTIONS**
VOICE DIRECTION
Keith Arem
Marcie Finnila (GPG)
VOICE CASTING
Gary Wagner
William Harms
RECORDING FACILITIES
PCB Productions -
Los Angeles, CA
Signatory Services
Digital Synapse

VO PRODUCTION COORDINATOR
Valerie Arem
DIALOG EDITORIAL
Jesse Kovarovics
Jamie Vance
Byron Evora
VOICE ACTORS
Jack Angel
Valerie Arem
Dave Boat
**Senior Engineer**
Mike Biddlecombe
Robin Atkin Downes
Richard Epcar
Barbara Goodson
Kyle Herbert
Kirk Thornton
Yuri Lowenthal
David Markus
Michael McConnohie
Mary Elizabeth McGlynn
Peggy O'Neal
Tara Platt
Kirsten Potter
Jamieson Price
Phil Proctor
Victor Raider-Wexler
Isaac C. Singleton Jr.
Karen Strassman
Jessica Straus
Courtenay Taylor
Armando Valdez
Kari Wahlgren
Dave Wittenberg
SPECIAL THANKS
**Bankers**
Debra Hauser
Robin Rosa
**Attorneys**
Patrick Sweeney
Dirk Bartram
**Accountants**
Denise Lawson
Linda Towne
**NVIDIA**
Rex Sikora
Peter Young
Sarah Tariq
Cem Cebenoyan
**ATI**
Guennadi Riguer
Alison Kelly
Mark Thomas
**Intel**
Doraisamy Ganeshkumar
Paul Lindberg
**Microsoft**
Ric Neil
Peter R Gardner
Jordan Weismann
Ed Fries
Mark Surfas
Dan Kelly
Gary McNall
Greg McNall
Doug Rickerson
**The PCB Gang**
Jason Willig
Guillem Faura
Lance Sun
Joel Pryde
Chris Hargrove
Deane McGahan
Dream Smith
Noelle Bennett
Christian Piccolo
IN MEMORY OF
Derek Allder
Dorothy Hunt
Vicki Wagner Miller
H. Robert Berry Sr.
Ronald James Rumsey
James A. Kazokas
THQ INC.
PRODUCT DEVELOPMENT
**Director of Project Management**
Jeffrey Brown
**Associate Project Manager**
Michael Bilodeau
**Director of Creative Management**
Sean Dunn
**Associate Creative Manager**
David Langeliers
**Production Coordinator**
Galen Paolini
**Senior Vice President, Product Development**
Steve Dauterman
**Vice President, Product Development**
Richard Browne
**Senior Global Localization Manager**
Amy Small
**European Localisation Director**
Susanne Dieck
**European Localisation Engineer**
Bernd Kurtz
**European Localisation Technician**
Andreas Herbertz
BUSINESS DEVELOPMENT
**Senior Vice President, Business Development**
Gary Rosenfeld
**Vice President, Business Development**
Tim Campbell
**Director, Business Development (Europe)**
Andrew Walker
QUALITY ASSURANCE
**Director, Quality Assurance**
Monica Vallejo
QA MANAGERS
Mario Waibel
Michael Motoda
TEST SUPERVISOR
David Sapienza
TEST LEADS
Chris shanks
Jonathan Bloch
Steven Kitchens
TESTERS
Adam Blais
Ali Taher
Brent Uttal
Brett Danek
Brillmond Tan
Bryan Berri
Carlos Aguilar
Casey Letwinch
Dan Nelson
David Andorka
Dawn Owens
Dennis Gatmaitan
Dewey DeShong
Dustin Wiemer
Evin Fiorentine
Genady Bragarnik
James Ritchie
John Schwabl
Jose Castaneda
Julian Sanchez
Kayron Moore
Kevin Waters
Lauren Peck
Logan DeMelt
Mailk Aziz
Matt Furnivall
Matt Roussotte
Matthew Oldfield
Megan Lane
Natasha Clarke
Peter Guerrero
Peter La
Robert Cota
Robert LeBeau
Rory O'Donnell
Ruben Gonzalez
Ryan Johnson
Simon Castillo
Trevor Fong
Tyler Knight
Will Savard
William Cho
Willis Kemp
Witt Yao
PC SUPERVISOR
Jim Krenz
QA TECHNICIANS
Richard Jones
David Wilson
Michael Zlotnicki
MASTERING LAB TECHNICIANS
Glen Peters
Anthony Dunnet
T. Ryan Arnold
Heidi Salguero
REMASTERING PROJECT MANAGER
Charles Batarse
DATABASE ADMINISTRATOR
Jonathan Gill
DATABASE APPLICATIONS ENGINEER
Brian Kincaid
GAME EVALUATION TEAM
Scott Frazier
Matt Elzie
Eric Weiss
Chris Emerson
HUMAN FACTORS DESIGN SPECIALIST
Ray Kowaleski
QA OPERATIONS COORDINATOR
Steve Nelson
HR GENERALIST
Eve Waldman
MARKETING
**Senior Vice President, Worldwide Marketing**
Bob Aniello
**Director, Global Brand Management**
Kevin Kraff
**Global Brand Managers**
Georgina Verdon
Tim Henry
**Vice President, Communications**
Liz Pieri
**Public Relations Manager**
Rob Cassel
**Associate Public Relations Manager**
Craig Mitchell
**Director, Creative Services**
Howard Liebeskind
**Creative Services Manager**
Kirk Somdal
**Video Production Manager**
Christopher Folino
**Video Production Coordinator**
Melissa Rivas
EXECUTIVE STAFF
**Executive Vice President, Worldwide Publishing**
Kelly Flock
**Executive Vice President, Worldwide Studios**
Jack Sorensen
PACKAGING AND MANUAL DESIGN
Concept Arts
LEGAL
**Executive Vice President, Business & Legal Affairs**
Jim Kennedy
**Director, Business & Legal Affairs**
Brandy A. Carrillo
**Lettgal Department Specialist**
Jenni Carlson
**Contracts Specialist**
Deborah Fingerman
SPECIAL THANKS
Ryan Rothenberger
Steve Spagnolo
Jessica Peters

## ИГРА ЛОКАЛИЗОВАНА КОМПАНИЕЙ «БУКА»

ОТДЕЛЫ ЛИЦЕНЗИРОВАНИЯ И ЛОКАЛИЗАЦИИ
Андрей Ковалёв ........ Руководитель службы локализации
Георгий Добродеев ........ Менеджер по лицензированию
Владимир Миняев ........ Менеджер по лицензированию
Андрей Чемлекчиев ........ Менеджер по лицензированию
Ксения Вахитова ........ Менеджер по локализации
Максим Вахитов ........ Менеджер по локализации
Ирина Изотова ........ Менеджер по локализации
Алексей Ковалёв ........ Менеджер по локализации
Элина Петренко ........ Менеджер по локализации
Марина Киупа ........ Ассистент менеджера по локализации
Михаил Баделин ........ Руководитель службы MMO
Лариса Нуритдинова ........ Менеджер MMO-проектов
Федор Куликов ........ Технический эксперт
Руслан Дмитриев ........ Эксперт по звуку

ОТДЕЛ МАРКЕТИНГА И PR
Елена Астапова ........ Менеджер по продвижению продуктов
Юрий Вирич ........ Менеджер по продвижению продуктов
Дмитрий Федоров ........ Менеджер по продвижению продуктов
Екатерина Кукуреко ........ Менеджер по рекламе и PR
Алевтина Виноградова ........ Ассистент менеджера по рекламе и PR
Сергей Владинец ........ Community manager
Санан Ушанов ........ Руководитель дизайнерской службы
Даниелла Климашевская ........ Художник-дизайнер
Екатерина Громова ........ Художник-дизайнер
Артем Суханов ........ Художник-дизайнер

ОТДЕЛ ТЕСТИРОВАНИЯ
**Координатор бета-тестирования**
Александр Пак

ТЕСТЕРЫ КОМПАНИИ "БУКА"
Дмитрий (Solowey ) Ануфриев
Мария ( Prolonga ) Братолюбова
Игорь ( Warboss ) Дмитриев
Дмитрий (OM ) Ларин
Лидия ( Lio ) Овсянникова
Алексей ( Pifagor ) Петров
Алексей ( Slon ) Попенков
Евгений (Uncle_Fu) Попов
Иван ( Qa ) Райнов
Александра ( Lara_Croft ) Федонникова

КОММЕРЧЕСКИЙ ОТДЕЛ
**Менеджеры по продажам**
Елена Антонова
Максим А. Алексеев
Максим Ю. Алексеев
Анкундинова Наталья
Лощилов Вадим
Ольга Полковникова
Евгений Самсонов
Валерий Тихвинский
Сергей Федосов

**Торговый маркетинг**
Татьяна Васекина
Александр Кочетков

Георгий Виталиев ........ Юридическая поддержка
Кирилл Лыков ........ Юридическая поддержка
Евгений Дмитриев ........ Техническая поддержка
Роман Алексеев ........ Техническая поддержка
Дмитрий Бакутин ........ Техническая поддержка
Кирилл Овчинников ........ Техническая поддержка
Вадим Сидоров ........ Техническая поддержка
Кирилл Столяров ........ Техническая поддержка
Сергей Щербань ........ Техническая поддержка

РУКОВОДСТВО
Александр Михайлов ........ Генеральный директор
Марина Равун ........ Финансовый директор
Игорь Устинов ........ Руководитель отдела развития
Татьяна Устинова ........ Руководитель коммерческого отдела
Олег Доброштан ........ Руководитель отдела маркетинга
Илья Мамонтов ........ Руководитель отдела лицензирования и локализации

© 2007 Бука. Все права защищены. На территории РФ издается компанией "Бука".
Защиту авторских прав компании "Бука" на территории России осуществляет
ассоциация "Русский Щит" (rshield@aha.ru).

## ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА

Внимание!
Перед тем, как с нами связаться, убедитесь, пожалуйста, что вы просмотрели наш сайт в поисках возможного решения проблемы и прочитали файл помощи, который находится на диске. Если, тем не менее, вы решили связаться с нами, для того, чтобы помочь вам, нам будет необходима следующая информация о вашем компьютере.

- Тип процессора и его частота (например, Intel Pentium IV, 3 ГГц)
- Объем оперативной памяти (например, 512 Мб)
- Марка CD/DVD-привода и его скорость (например, NEC-3550 48x CD/16x DVD)
- Тип звуковой карты (производитель, модель и версия драйвера)
- Тип видеокарты (производитель, модель и версия драйвера)

Эту информацию вы можете получить следующим образом:

Щелкните правой кнопкой мыши по значку «Мой компьютер» на рабочем столе вашего компьютера и выберите пункт «Свойства системы». На экране «Свойства системы» вы увидите необходимую информацию: тип операционной системы вашего компьютера (версия Windows), объем памяти (RAM) и тип процессора. Запомнив или записав данную информацию, вернитесь в директорию «Мой компьютер». В появившемся окошке выберите название диска, на который была установлена игра, и щелкните по нему правой кнопкой мыши. В появившемся меню выберите пункт «Свойства». На экране, который вы увидите, вам нужно найти общую емкость жесткого диска и количество свободного места на нем.

Извините, НО за проблемы, связанные с конфигурацией компьютера, некорректной работой программ других производителей и конфликтами с предварительно установленными пиратскими версиями компания «Бука» ответственности не несет.

Для получения ответов на конкретные вопросы по прохождению игры необходимо являться зарегистрированным пользователем, а также указывать фамилию и регистрационный номер в письме.

С удовольствием вам ответим!

Связаться со службой техподдержки вы можете по:

| | |
|---|---|
| Адресу: | Россия, Москва, 115230,<br>Каширское шоссе, 1, строение 2 |
| Телефону: | +7 (495) 780-00-91 с 10.00 до 15.00<br>с понедельника по пятницу |
| E-mail: | help@buka.ru |
| Internet | http://www.buka.ru/techsupport |
| Наш форум: | http://www.buka.ru/forum/ |

* Внимание: Перед тем, как позвонить, сядьте, пожалуйста, рядом со своим компьютером. Ваш компьютер должен быть включен и находиться в рабочем состоянии (т.е. не сразу после «зависания»).

# ГОРЯЧИЕ КЛАВИШИ

## КОМАНДЫ

| | |
|---|---|
| РЕМОНТ | R |
| УТИЛИЗИРОВАТЬ | E |
| ПАТРУЛЬ | P |
| АТАКА | A |
| ЗАХВАТ | C |
| ОСТАНОВИТЬСЯ | S |
| ПОГРУЗИТЬСЯ | D |
| ЗАХВАТ КАДРОВ | F |
| ОХРАНА/СОДЕЙСТВИЕ | I |
| ТРАНСПОРТ | U |
| ПРИОСТАНОВИТЬ БОЕВУЮ ЕДИНИЦУ | Z |
| САМОЛИКВИДАЦИЯ ВЫБРАННЫХ БОЕВЫХ ЕДИНИЦ | CTRL-K |
| АТАКА | CTRL+ALT+RIGHT |
| ЗАПУСК ТАКТИЧЕСКОЙ РАКЕТЫ | L |
| ЯДЕРНЫЙ УДАР | N |
| ПЕРЕКЛЮЧЕНИЕ ТИПОВ СТРЕЛЬБЫ | LEFTBRACKET |
| ПЕРЕМЕЩЕНИЕ | M |

## ОБЗОР

| | |
|---|---|
| ПРИБЛИЗИТЬ ВИД | Q |
| ОТДАЛИТЬ ВИД | W |
| ПРИБЛИЗИТЬ ВИД БЫСТРО | SHIFT-Q |
| ОТДАЛИТЬ ВИД БЫСТРО | SHIFT-W |
| СЛЕДОВАТЬ ЗА БОЕВОЙ ЕДИНИЦЕЙ | T |
| СЛЕДОВАТЬ ЗА БОЕВОЙ ЕДИНИЦЕЙ В СТРАТЕГИЧЕСКОМ ЭКРАНЕ | CTRL-SHIFT-T |
| СЛЕДОВАТЬ ЗА БОЕВОЙ ЕДИНИЦЕЙ НА ВТОРОМ МОНИТОРЕ | CTRL-ALT-T |
| СБРОСИТЬ КАМЕРУ | V |
| ПЕРЕМЕСТИТЬСЯ К КОМАНДУЮЩЕМУ | COMMA |
| ПЕРЕМЕСТИТЬСЯ К БЛИЖАЙШЕМУ СВОБОДНОМУ ИНЖЕНЕРУ | PERIOD |

## ГРУППЫ

| | |
|---|---|
| ВЫЗОВ 1-Й ГРУППЫ | 1 |
| ВЫЗОВ 2-Й ГРУППЫ | 2 |
| ВЫЗОВ 3-Й ГРУППЫ | 3 |
| ВЫЗОВ 4-Й ГРУППЫ | 4 |
| ВЫЗОВ 5-Й ГРУППЫ | 5 |
| ВЫЗОВ 6-Й ГРУППЫ | 6 |
| ВЫЗОВ 7-Й ГРУППЫ | 7 |
| ВЫЗОВ 8-Й ГРУППЫ | 8 |
| ВЫЗОВ 9-Й ГРУППЫ | 9 |
| ВЫЗОВ 10-Й ГРУППЫ | 10 |
| ЗАДАТЬ 1-Ю ГРУППУ | CTRL-1 |
| ЗАДАТЬ 2-Ю ГРУППУ | CTRL-2 |
| ЗАДАТЬ 3-Ю ГРУППУ | CTRL-3 |
| ЗАДАТЬ 4-Ю ГРУППУ | CTRL-4 |
| ЗАДАТЬ 5-Ю ГРУППУ | CTRL-5 |
| ЗАДАТЬ 6-Ю ГРУППУ | CTRL-6 |
| ЗАДАТЬ 7-Ю ГРУППУ | CTRL-7 |
| ЗАДАТЬ 8-Ю ГРУППУ | CTRL-8 |
| ЗАДАТЬ 9-Ю ГРУППУ | CTRL-9 |
| ЗАДАТЬ 10-Ю ГРУППУ | CTRL-0 |

## ВЫДЕЛЕНИЕ

| | |
|---|---|
| ВЫДЕЛИТЬ ВСЕ ВОЗДУШНЫЕ БОЕВЫЕ ЕДИНИЦЫ | CTRL-A |
| ВЫДЕЛИТЬ ВСЕ МОРСКИЕ БОЕВЫЕ ЕДИНИЦЫ | CTRL-S |
| ВЫДЕЛИТЬ ВСЕ НАЗЕМНЫЕ БОЕВЫЕ ЕДИНИЦЫ | CTRL-L |
| ВЫДЕЛИТЬ ВСЕХ ИНЖЕНЕРОВ | CTRL-B |
| ВЫДЕЛИТЬ БЛИЖАЙШЕГО СВОБОДНОГО ИНЖЕНЕРА | ALT-PERIOD |
| ЦИКЛ ПО ВСЕМ ИНЖЕНЕРАМ | PERIOD |
| ВЫДЕЛИТЬ КОМАНДУЮЩЕГО | ALT-COMMA |
| ВЫДЕЛИТЬ ВСЕ БОЕВЫЕ ЕДИНИЦЫ И ПОСТРОЙКИ | CTRL-X |
| ВЫДЕЛИТЬ ВСЕ БОЕВЫЕ ЕДИНИЦЫ НА ЭКРАНЕ НА ЭКРАНЕ | CTRL-C |
| ВЫДЕЛИТЬ БЛИЖАЙШИЙ ЗАВОД | H |
| ВЫДЕЛИТЬ БЛИЖАЙШИЙ БРОНЕТАНКОВЫЙ ЗАВОД | CTRL-SHIFT-L |
| ВЫДЕЛИТЬ БЛИЖАЙШИЙ АВИАЦИОННЫЙ ЗАВОД | CTRL-SHIFT-A |
| SВЫДЕЛИТЬ БЛИЖАЙШУЮ ВЕРФЬ | CTRL-SHIFT-S |

## ИНТЕРФЕЙС

| | |
|---|---|
| МЕНЮ | ESC |
| ВКЛ/ВЫКЛ ИНТЕРФЕЙСА | CTRL+ALT+F1 |
| ОТОБРАЗИТЬ ШКАЛЫ ЖИЗНИ | ALT-L |
| ПЕРЕКЛЮЧИТЬ СЛОЙ ВОЙСК | CTRL-W |
| ПЕРЕКЛЮЧИТЬ СЛОЙ ЗАЩИТЫ | CTRL-E |
| ПЕРЕКЛЮЧИТЬ ЭКОНОМИЧЕСКИЙ СЛОЙ | CTRL-R |
| ПЕРЕКЛЮЧИТЬ СЛОЙ РАЗВЕДКИ | CTRL-T |
| ПЕРЕИМЕНОВАТЬ БОЕВУЮ ЕДИНИЦУ | CTRL-N |
| ВКЛЮЧИТЬ РАЗДЕЛЕНИЕ ЭКРАНА | HOME |
| ВЫКЛЮЧИТЬ РАЗДЕЛЕНИЕ ЭКРАНА | END |
| СТРАНИЦУ ЧАТА ВВЕРХ | PAGEUP |
| СТРАНИЦУ ЧАТА ВНИЗ | PAGEDOWN |
| ЧАТ С СОЮЗНИКАМИ (ПО УМОЛЧАНИЮ) | ENTER ИЛИ SHIFT+ENTER |
| (ЗАТЕМ ВЫБЕРИТЕ ИКОНКУ СОЮЗНИКОВ) | |
| ОБЩИЙ ЧАТ | ENTER ИЛИ SHIFT+ENTER |
| ВНЕШНИЙ ВИД ВВЕРХ | ALT-UPARROW |
| ВНЕШНИЙ ВИД ВНИЗ | ALT-DOWNARROW |
| ОТОБРАЗИТЬ ЭКРАН ОЧКОВ | F2 |
| ОТОБРАЗИТЬ ЭКРАН ЖУРНАЛА СООБЩЕНИЙ | F3 |
| ОТОБРАЗИТЬ ЭКРАН ДИПЛОМАТИИ | F4 |
| ОТОБРАЗИТЬ ЭКРАН СВЯЗИ | F11 |

## ИГРА

| | |
|---|---|
| ПАУЗА | PAUSE |
| ЗАХВАТ КАДРА | CTRL-F |
| УМЕНЬШИТЬ СКОРОСТЬ ИГРЫ | NUMMINUS |
| УВЕЛИЧИТЬ СКОРОСТЬ ИГРЫ | NUMPLUS |
| СБРОСИТЬ СКОРОСТЬ ИГРЫ НА 0 | NUMSTAR |

Windows and the Windows Vista Start button are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries.